

Nr. 11 November 1991
6. Jahrgang
öS 65
sFr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867



Alles über Computer- & Videospiele

Das große Magazin für Computer & Videospiele

JUBILÄUMSAUSGABE

SUPER !

LARRY 5

. . . & POLICE QUEST 3

TOP !

SPITZEN-SOFTWARE

TURRICAN, M.U.D.S., MASTERBLAZER AB 10 MARK



NEU !

ASM-GRUSSKARTEN MIT SUPER-MOTIVEN



TIP OFF

Enormes Tempo, Action vom Anfang bis zum Ende, taktisches Spiel - das ist TIP OFF, Basketball am Bildschirm.

EINE SIMULATION, DIE WIRKLICH SPASS MACHT

Fähigkeiten der Spieler, Eigenschaften und Fitness, sowie durchdachter Spieleraustausch, Wechsel der Taktikpakete durch den Trainer -das ist der Schlüssel zum Erfolg beim Basketball. Deshalb musss man bei TIP OFF manchmal auch als Manager denken.
Die wichtigsten Merkmale von TIP OFF sind:

* Scrollen in allen Richtungen
* Fünf Schwierigkeitslevel. Der Level kann für jede Mannschaft einzeln eingestellt werden.
* 1 bis 4 Spieler möglich. Man spielt wahlweise gegen den Computer, gegen einen anderen Spieler, mit einem anderen Spieler gegen den Computer oder gegen einen anderen Spieler oder gegen zwei Spieler.
* Sie können Fähigkeiten und Taktiken üben.
* Sie können in allen Schwierigkeitsleveln eine Mannschaft aufstellen und Taktiken entwickeln.
* Instinktive Joysticksteuerung zum Dribbeln, Passen, Werfen oder Täuschen. Es gibt zwei Laufgeschwindigkeiten, zwei verschiedene Möglichkeiten des Dribbelns und Passens, fünf verschiedene Korbeinwürfe (Sprungeinwurf, Hakenwurf, Sprunghaken, Sprungwurf beim Laufen und Dunk).
* Jeder Spieler hat eigene einzigartige Kombination verschiedener Eigenschaften (Alter, Grösse, Flair, Tempo, Ausdauer und verfassung) und Fähigkeiten (Passen, Dribbeln, Stehlen, Werfen und Springen).
* Zwei verschiedene Ligen. Action Replay mit 3 Geschwindigkeiten.
* Zusätzliche Bewegungsabläufe sind mit Hilfe des EXORLENCE-Systems und einem 2 Knopf-Joystick möglich.

AMIGA, ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES





Amiga Screenshot's Shown

LEICHT ZU SPIELEN - SCHWER ZU BEHERRSCHEN

Published by



Vertrieb, Rushware Gmbh Bruchweg 128-132, D4044 Kaarst.





zeiten im wandel

das ist sie also, die 'asm 5000', die nummer mit der nummer, eure jubiläumsausgabe. nach glatten fünfeinhalb jahren ist das erreicht, was im märzen '86 mit – do you remember? – 'tau ceti' begann: ihr haltet just die asm in den händen, in welcher zum abertausendsten – ach, was reden wir lang rum – zum 5000. mal ein computerspiel für schlagzeilen sorgt. 5000 spiele, das ist mehr, mehr als 007, mehr als 666, mehr, als wir uns einst zu träumen wagten. 'testen und feiern' war unser motto in den vergangenen tagen, und jetzt kommt ihr ...

apropos 'mehr': noch nie mußtet ihr für turrican so wenig hinblättern wie jetzt – m.u.d.s. und masterblazer schließen sich an. euer jubiläumsangebot, solange wir verpacken können. und das soll längst nicht alles sein, denn ab sofort haben wir shades, chris hülsbecks erste cd, im angebot. 'lesen und feiern' also eure devise.

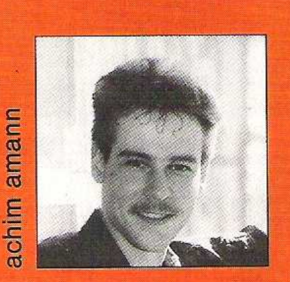
und noch zwei kleinigkeiten verdankt ihr der giganto-zahl: mehr secret service, jetzt auf 32 satten seiten – reinzieh'n, knicken, lochen, abheften, das spiel kennt ihr ja. zeiten im wandel, unser rückblick auf die software-geschichte seit der asm-stunde null – schon wieder 'ne zahl – soll die festivität dann sachbezogen untermauern.

wir stoßen mit euch an – auf viele weitere, gemeinsame 5000 ...

eure asm-redaktion


uli mühl


klaus trafford

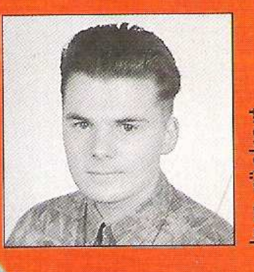

achim amann


annette braun


sandra alter


guido alt


eva hoogh


lars rückert



matthias siegk


michael anton

JUBILÄUM

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)
Manfred Kleimann (M.K.)

Stellv. Chefredakteur
Ulrich Mühl (uli)

Redaktion
Guido Alt (gag), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Eva Hoogh (ev), Lars Rückert (lar), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Dirk Fuchser (df), Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

ASM London
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,
London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2C,
8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87,
Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David,
Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste
Nr. 5 ab 1. April 1991

Repräsentant im Ausland
Great Britain, Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Telephone No: 0044-784 469900, Fax No. 0044-784 469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17,
Telefax (0 56 51) 3 00 18

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (11 Ausgaben)
DM 74, Ausland DM 87,50
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, die Rechnungen nur noch als S.W.I.F.T.-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: 0 56 51 / 3 00 11

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege

Telefon	(0 56 51) 3 00 11
Telefax (Redaktion)	(0 56 51) 3 00 15
Telefax (Verwaltung)	(0 56 51) 3 00 14
Telefax (Anzeigen)	(0 56 51) 3 00 18
Hotline	(0 56 51) 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man)	nur Mi. von 16.30 – 19 Uhr
Bildschirmtext (BTX)	0 56 51 / 3 00 16 - 1



Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 3 00 17, Telefax (0 56 51) 3 00 18.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

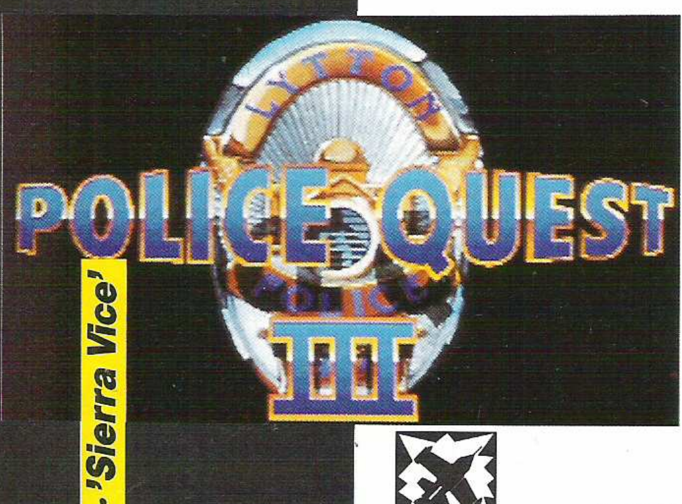




NHL-/EA-Hockey: Profis geben sich die Ehre · 6 ·

Spiel des Monats:

Da sind sich sogar Profis einig: NHL Hockey von EA ist ein Meisterwerk der Sportsimulation!



· 14 · 'Sierra Vice'



4



ACTION



SPORT

KONSOLEN



ADVENTURES

INHALT 5

asm 11/91

KONVERTIERUNGEN

GAME BOY-CORNER



EARLS COURT 2 LONDON
5-8 SEPTEMBER 1991

Bestanden: Gunship 2000 (PC) · 64 ·



RUBRIKEN

READY STEADY GO

... JUBILÄUM

IM BLICKPUNKT



SIMULATION

REPORTAGEN

STRATEGIE

Teamed up again, Passionate Patti and Larry bring new meanings to the term

"INTERACTIVE SOFTWARE!"

· 14 · Mach's nochmal, Larry!



NHL Hockey & EA Hockey

SPIEL DES MONATS

EA HOCKEY

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, Hersteller: Sega of America, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1; Virgin, 2000 Hamburg.

In den letzten Monaten machte ELECTRONIC ARTS durch lieblose Umsetzungen älterer Spiele auf das Mega Drive leider Negativwerbung für die eigenen Produkte. Dies scheint sich zu ändern, denn jetzt veröffentlicht EA eine Simulation des harten und kalten Sports – des Eishockeys nämlich -, die zuerst auf der Konsole und erst dann für die Heimcomputer erscheint.

Es handelt sich hierbei um NHL HOCKEY bzw. EA HOKKEY (europäische Version), einem Spiel für ein bis zwei Spieler. Von einem Spiel zu reden, ist hier schon beinahe eine Beleidigung, das Wort Simulation ist wirklich treffend, wie uns auch zwei bekannte Eishockeyspieler – *Matthias Hoppe* und *Thomas Gröger* vom *ERC Schwenningen* - bestätigten. Doch dazu später mehr.

Eishockey vom Feinsten

Bevor auf dem Eis die Keule geschwungen wird, bedarf es einiger Voreinstellungen. Entweder entscheidet man sich für ein einfaches Ligaspiel oder eine ganze Play-off-Runde. Play-off-Modi gibt es deren zwei: den „Best of Seven“ (vier Siege über eine Mannschaft müssen errungen werden) und einen ganz normalen, in dem ein Sieg zum Weiterkommen ausreicht. Nach jedem Spiel gibt's ein Paßwort, das das Spielen an gleicher Stelle zu einem späteren Zeitpunkt ermöglicht. Ist ein Sparrings-Partner zur Hand, darf auch direkt gegen diesen oder vereint gegen den Computer angetreten werden. Wer auf Abseits, Strafzeiten und Reihenwechsel verzichten möchte, kann dies tun, was meiner Meinung nach aber auch nur halbsoviel Spaß bringt.

Bei der europäischen Fassung darf eines von 22 Nationalteams, bei der anderen Version zwischen ebensovielen Northamerican-Hockey-League-Vertretern gewählt werden, die alle ihre spezifischen und originalen Stärken und Schwächen haben. Hier hat sich EA ein besonderes Lob verdient.

Das Spielfeld wird von schräg oben dargestellt. Gespielt wird auf amerikanischen Größen. Vielleicht ein kleines Manko, sind die deutschen Stadien doch um einiges größer, wodurch mehr Raum zur Verfügung steht.

Das Aktions-Repertoire der Cracks ist unerschöpflich: Passen, Schlenzen, Klammern, Stockschlagen, Bodychecks etc. gehören genauso dazu wie der knallharte Schlagschuß. Da wir gerade beim Schießen sind, möchte ich erwähnen, daß es bei bisher keinem anderen Sportspiel so realistisch zuging wie bei diesem. Es ist wirklich mehr als erstaunlich, daß das Flug- und Abspringverhalten des Pucks so hervorragend umgesetzt wurde. Sogar das Drehen der Scheibe im Flug ist berücksichtigt worden!

Die Steuerung der Spieler ist ebenfalls äußerst realistisch. Deshalb muß man sich auch erstmal daran gewöhnen, doch schon nach einigen Matches sollte sie kein Problem mehr darstellen. Wird sie dann beherrscht, steht einer sensationell aufspielenden eigenen Mannschaft nichts mehr im Wege.....

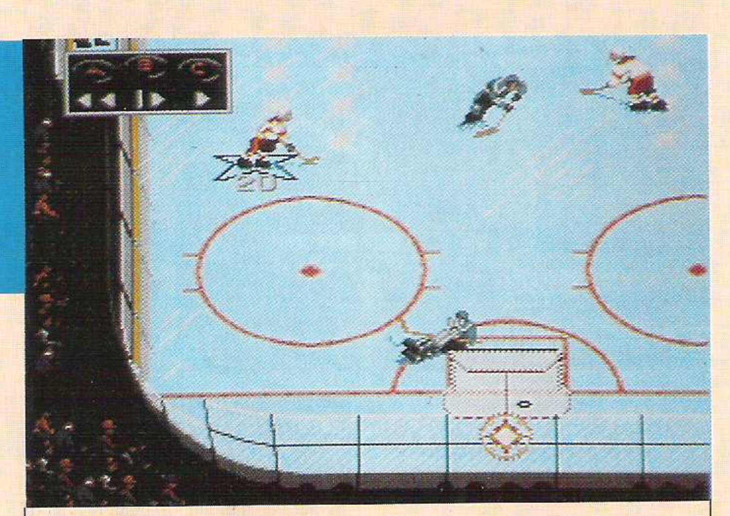
Technisch perfekt

Kein Match ohne Fights! Auch bei NHL Hockey „darf“ kräftig zugelangt werden, doch Vorsicht: Pro Kampf werden fünf Minuten Strafe pro Team ausgesprochen, plus zwei Extra-Minuten, gegen die Mannschaft,

»Eishockey pur, so schön kann das Leben sein!«



Die Entscheidung für Deutschland! In der Realität kann von einem Sieg über die UdSSR nur geträumt werden . . .


Ein Klasse Schlagschuß! In der Zeitlupe kann alles nochmal Schritt für Schritt verfolgt werden.

deren Raufbold den Streit anzettelte. Dies entspricht genau dem internationalen Reglement, wie auch alle anderen Regeln.

Es ist wirklich erstaunlich, was die Programmierer bei dieser Simulation geleistet haben. Nicht nur, daß NHL Hockey äußerst realistischt ist, es ist zudem auch technisch einwandfrei. Für Mega-Drive-Verhältnisse ist die Grafik natürlich schlicht, doch für eine Eishockey-Simulation hervorragend. Stadionatmosphäre ist durch Zuschauerreaktionen auch gegeben, was zusätzlich Stimmung aufkommen läßt.

Ein Stimmungsmacher ist ebenfalls die geniale Replay-Funktion, mit der jeweils die letzten Sekunden nochmals genauestens studiert werden können. Sogar Einzelbildfortschaltung ist möglich!

Noch ein Wort zu den beiden verschiedenen Versionen: Spielerisch sind sie vollkommen identisch, lediglich die Spielgeschwindigkeit ist unterschiedlich.

Dies auch aus einem vollkommen logischen Grund, denn das europäische Mega Drive ist mit einer Bildwiederholfrequenz von 50 Hertz, das amerikanische und japanische mit 60 Hertz ausgestattet. Ergo: Das deutsche Modul wird auf der japanischen Konsole wesentlich schneller, das amerikanische auf dem deutschen Gerät erheblich langsamer. Achtet also beim Kauf darauf, daß Ihr das für Euch richtige besorgt.

NHL Hockey bietet mehr, als jedes andere bisher dagewesene Sportspiel. Dies nicht nur von der technischen Seite, sondern auch vom Spielspaß her, welcher unersättlich ist.

Gerade zu zweit sind stundenlange, knallharte Matches angesagt, bei dem kein Auge trocken bleibt. Was soll ich noch sagen, dieses Programm stellt alle bisher dagewesenen Sportspiele – vielleicht mit Ausnahme von *Final Match Tennis* – weit in den Schatten!

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound	10
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«

Das sagen Profis

Matthias Hoppe, erster Torwart beim Erstligisten aus Schwenningen und Ex-Nationalspieler, sowie sein Teamkollege *Thomas Gröger*, Mittelstürmer, befaßten sich exklusiv für ASM einige Stunden mit EA Hockey. Hier das Ergebnis:

Der 32jährige Hoppe, der niemals zuvor mit einem Computer spielte, entscheidet sich beim ersten Spiel gegen seinen um sieben Jahre jüngeren Kollegen für das schwedische Team. Gröger übernimmt die Finnen. Nach gewonnenem Bully und tadellosem Alleingang schießt Gröger bereits nach neun Sekunden zum 1:0 ein. Sichtlich geschockt unterläuft den Schweden ein gravierender Abwehrfehler, der zum Eigentor und somit zum 2:0 nach nur 40 Sekunden führt. Ungläubig legt Hoppe nun einen härteren Gang ein, und beide Seiten kassieren saftige Strafzeiten. Kommentare wie „Das war doch kein Foul“ und „Dem hab ich's aber besorgt“ fallen ständig, und als Hoppe auf ein 2:1 herankommt, spannt sich die Situation.

Das letzte Drittel ist geprägt von harten Fouls, doch konnten die Finnen schon im zweiten durch zwei weitere Tore alles klarmachen. Je ein folgendes Tor auf beiden Seiten ist lediglich Ergebniskorrektur, und mit 5:2 siegt der erfahrene PC-Spieler Gröger überraschend deutlich.

Hoppe versteht die Welt nicht mehr und bezichtigt Gröger, nur durch unfaire Mittel wie Fouls, Torverschieben und dergleichen mehr gewonnen zu haben. In der Tat hatte Hoppe die zahlreicheren und besseren Chancen. Doch wie heißt es doch so schön: Tore zählen, nicht die Chancen!

Im Revanchespiel gelingt es Hoppe dann, Gröger mit einem knappen 2:1 zu besiegen. Nach diesen beiden Spielen „vertragen“ sich die beiden wieder und spielen im Team gegen den Computer. Allerdings läßt die Koordination zu wünschen übrig, so daß der Computergegner übermächtig gewinnt.

Man kann es schlecht in Worten fassen, man müßte die beiden Profis live gesehen haben. Vor allem der Schwenninger Keeper war vollauf fasziniert. Ständig kam ihm das Wort „Wahnsinn“ über die Lippen, so konnte er sich begeistern. Auch an den Schlägerreien fand er größtes Gefallen. Hier nun sein Gastkommentar: „Bisher habe ich noch keine Erfahrung mit Computerspielen gemacht, doch ich muß sagen, es ist phantastisch, was ich gesehen habe. Der Spielablauf ist so realistisch, daß ich selbst als Profi angetan bin und mir mit Sicherheit ein Mega Drive zulegen werde. Dieses Programm ist es wert!“

Thomas Gröber, der schon einige Erfahrung mit *Wayne Gretzky's Hockey* machte, meint: „Im direkten Vergleich schneidet *Wayne Gretzky's Hockey* sehr schlecht ab. Allein von der Übersichtlichkeit ist EA

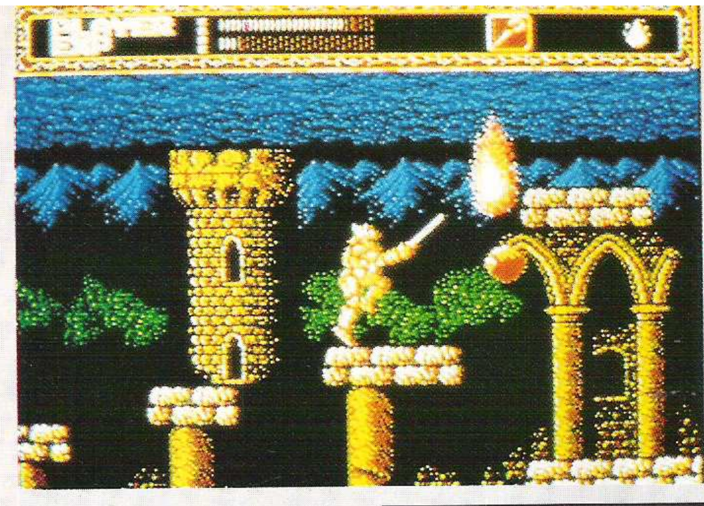

Hoppe ist nach seinem Siegtor sichtlich erlöst.

Hockey weit überlegen, aber auch die Spielbarkeit ist um Längen besser. Dieses Programm ist wie Eishockey sein sollte!“


Vereint im Team: Eben fiel der 1:1 Ausgleich gegen Kanada.

... zusammengestellt von Eva Hoogh & Guido Alt

NEWS



● **Activision**, *einstiger US-Gigant, ist seit einigen Monaten unter Pariser Führung. Außer den neuen Titeln, die wir in dieser Ausgabe vorstellen, hagelt es Umsetzungen: Geographiespiel* **Bushbuck** *und Grübelklassiker* **Shanghai II** *werden für den Amiga vorbereitet, während die actionhaltigen* **Hunter**, **R-Type II**, **Beastbusters**, *sowie das Strategiestück* **Deuteros** *zur Zeit vom Amiga auf den Atari umgesetzt werden. NES-Besitzer wiederum können sich zum Jahreswechsel* **Ultimate Air Combat**, **Galaxy 5000**, **Die Hard** *und* **Sword Master** *vormerken. Ein buntes Actionbündel also.* ● *Carole Degoulet, charmante Pressebetreuerin von* **UBI-Soft**, *kehrt zu ihren Wurzeln zurück. Die gelernte Wirtschaftswissenschaftlerin übernimmt ab sofort das Marketing der hauseigenen Spiele. Auf der Londoner Herbstmesse stellte sie Nachfolgerin Isabelle Len aff vor, die die neugegründete deutsche UBI-Niederlassung leiten wird.* ● **SSI** *verspricht einen heißen Winter: Noch vor Weihnachten sollen die Fantasy-Rollenspiele* **Pools of Darkness**, **Eye of the Beholder II: The Legend of Dark Moon**, **Buck Rogers II: Matrix Cubed**, *sowie das strategisch angehauchte* **Shadow Sorcerer** *auf Englisch für den PC erscheinen. Amiga-Umsetzungen sind zum Teil noch vor dem Jahresende geplant. Schlechte Nachricht aber für ST-Besitzer: Kein SSI-Titel wird für ihren Rechner umgesetzt. Dem C 64 bleiben die Kalifornier aber treu. Zwar mit großer Verzögerung, aber dennoch werden alle Spiele noch für den Achtbitter erscheinen.* ● *Origin fest im Blick, bastelt* **New World Computing** *eifrig am Weltraum-Rollenspiel* **Planet's Edge**. *Farbenfroh und klanggewaltig beeindruckte das PC-Demo. Wir erwarten das fertige Programm in diesen Tagen.* ● *Auch* **Gremlins** *Weihnachtskorb füllt sich. Noch vor Jahresende wird mit* **Suspicious Cargo** *(16-Bit-Adventure) und* **Harlequin** *(Hüpfspiel für 16-Bitter) gerechnet.*

● *Es ist wieder Compilation-Zeit! Beginnen wir den munteren Reigen mit* **Virgin Games** *und der* **Magnetic Scrolls Collection. Titel wie Fish**, **Corruption** *und* **Guild of Thieves** *sollten jeden Adventure-Freak zum Zugreifen bewegen.* **UBI-Soft** *startet gleich mit 5(!) Compilations mit den Titeln* **Air-Sea-Supremacy, The Top League**, **Quest & Glory**, **Air Combat Aces** *und zu guter letzt* **Ten Megahits Vol.4**. ● *Was wäre die Welt ohne Streitereien? In diesem Monat trifft es* **U.S.Gold**, *die von* **Activision (UK)** *wegen Vertragsbruch verklagt wurden. Es geht um eine Summe von 191667 englischen Pfund.*

Carole hat gut lachen.

■ *Es gibt doch noch Leute mit Ideen!* **Jürgen Hecht** *Inhaber der Düsseldorfer Firma* **Soft & Sound** *ist einer von ihnen. Hat er doch ein neues Konzept ausgeknobelt, wie man Software verleihen bzw. vertreiben kann. Der interessierte Kunde sucht sich aus einer Liste die gewünschten Titel aus und nimmt sie gegen eine Leihgebühr von 3 bis 7 DM pro Tag mit. Nach einem ausgiebigen Test kann er sich dann entscheiden, ob er das Programm behalten oder zurückgeben will. Die Leihgebühr wird natürlich auf den Preis angerechnet. Jürgen Hecht plant nun, diesen Betrieb flächendeckend auf das ganze Bundesgebiet auszuweiten. Bis Weihnachten sollen 30 neue Läden eröffnet werden.*

▲ *Die Hard NES*





Ultimate Air Combat
W.C. Chess



◀ *UBIs Neuheiten*

● *Der Herbst hält auch einiges für die Freunde von Low Budget Software bereit. Zum einen tauchen altbekannte Namen und Helden wieder auf, zum anderen ist auch völlig Neues im Angebot. Zu den guten alten Bekannten zählt z.B.* **Impossamole** *von* **GBH.** *Wer erinnert sich nicht an den kleinen Maulwurf, der vor einiger Zeit auf allen gängigen Rechnertypen für Furore sorgte? Ebenso bekannt dürfte* **Supercars** *sein, das ebenfalls bei* **GBH** *erscheint. Die Neuheiten werden vertreten durch* **Full Contact** *, einem Karate-Spiel von* **Team 17**, **Tornado Ground Attack** *von* **Energize** *und* **Burger Man** *von* **Byte Back** .



▲ *Adrenalynn*



▼ *Full Contact*



Jürgen Hecht (ob.)

● *Über eigene vier Wände freuen sich nun auch* **Soft Enterprises***: Im hessischen Treysa in der Friedrich-Ebert-Straße feierten sie kürzlich Einweihung der neuen Geschäftsräume. Natürlich waren auch die beiden hauseigenen Programmierteams* **Skeptic** *und* **ICMG** *anwesend. Im Mittelpunkt standen natürlich auch zahlreiche Demos von künftigen Programmen. Zwei davon sind besonders erwähnenswert:* **Federation of Justice**, *eine Symbiose aus Adventure und Action-Spiel, und ein Würfelspiel (noch ohne festen Titel), das von einem Programmierteam aus Sachsen auf dem PC entwickelt und Soft Enterprises angeboten werden soll. Interessant dürfte darüber hinaus auch ein Ballerspiel mit über 400 Screens werden, das derzeit in Belgien produziert wird. Das Game nennt sich* MEGATHRUSTERBALL und wird – das ist das Besondere daran – zunächst für den C-64 erscheinen. Man darf also gespannt sein auf das, was die Jungs (und das Mädel) aus dem Schwalm-Eder-Kreis künftig unter Vertrag haben werden.

● **Exponentia** , *ein Label im Vertrieb von* **Loriciel** , *bringt dieser Tage* **Adrenalynn** *ein futuristisches Sportspiel, heraus. Je zwei Spieler pro Mannschaft gleiten auf Plattformen über das Spielfeld und versuchen sich, mehr oder minder brutal, den Ball abzujagen. Einen ausführlichen Test findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben.* ■



Suspicious Cargo



Das Team von Soft Enterprises



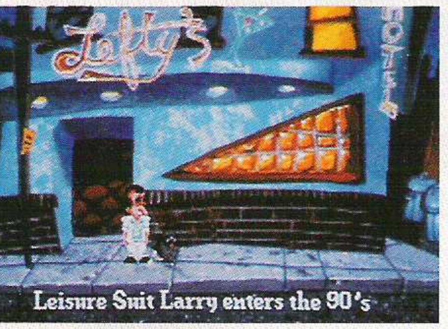
Video Kid

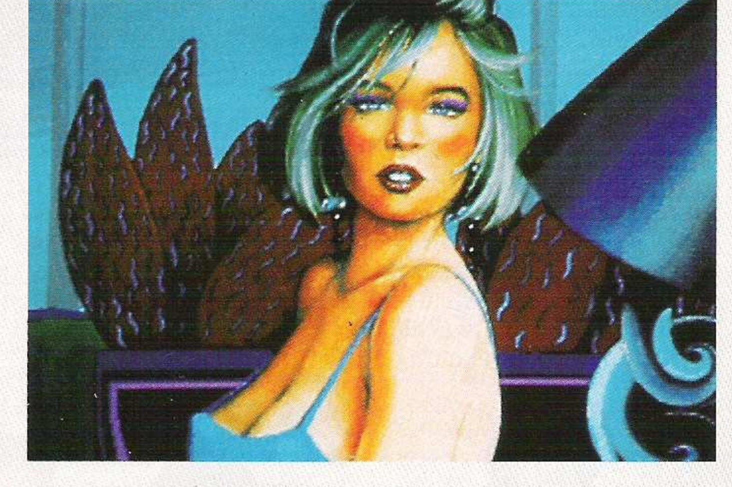


Bunt und bedrohlich: Rogers neue alte Gegner

● Ein neues Label ist am deutschen Softwarehorizont erschienen. **'amup** *ist der sinnige Name des neuen Unternehmens um Andreas Janka. Zielsetzung von 'amup ist es, Unterhaltungssoftware zu schaffen, die auch einen gewissen intellektuellen Anspruch besitzt. Wer jetzt hellhörig geworden ist, darf sich schon mal auf* **Mistery of Life** *freuen, ein Spiel bei dem es darum geht, prominente Persönlichkeiten anhand ihres Psychogramms zu ermitteln.* ● **Leisuresoft** *, der Soft- und Hardwarevertreiber im ländlichen Bönen, veranstaltet anläßlich seines Umzuges (wir berichteten) einen Tag der offenen Tür für seine Branchenpartner. Für das leibliche Wohl der Gäste wird gesorgt sein, ebenso wird* **Leisuresoft** *bei der Hotelzimmerbeschaffung behilflich sein. Die Kosten fürs Hotel übernimmt selbstverständlich der Gast. Wir werden berichten.*

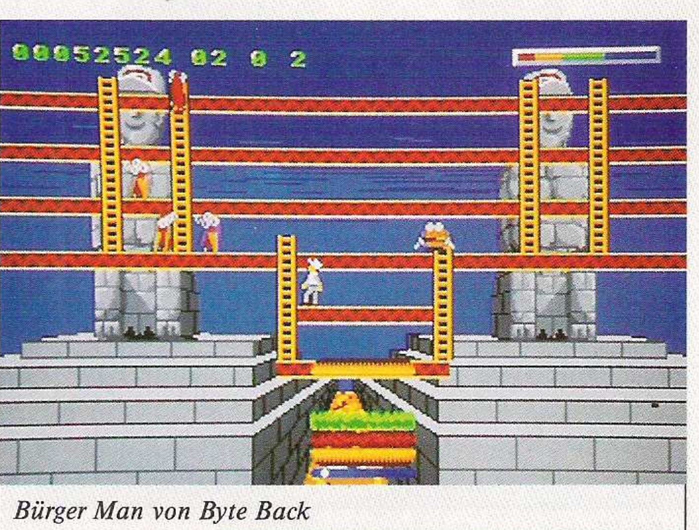
● *Rechtzeitig zum einjährigen Bestehen bezieht* **Funny Software** *in Stuttgart neue Räumlichkeiten. Alles soll jetzt noch größer, schöner und umfangreicher sein. Ebenfalls neu ist die Filiale in Freiburg, in der Schreiberstraße 18, die bereits im Oktober eröffnet wurde.* ■





▲ Larry (ob.) und sein
▶ Laster (re.)

● **Larry I** *und* **Space Quest I** *sind wieder da. Nach dem Motto „schöner, bunter und klangvoller" hat sich* **Sierra On-Line** *die alten Klassiker nochmal vorgenommen und dem heutigen Stand der Technik angepaßt. Feinste VGA-Grafik und Soundkartenunterstützung bringen trickfilmartigen Hochgenuß auf den Bildschirm. Selbst Leute, die das Urprogramm besitzen, sollten sich diese „Neuerscheinungen" einmal ansehen. Laut* **Sierra** *sind übrigens von* **Larry I** *über 250 000 Stück verkauft worden.*



Bürger Man von Byte Back

Impossamole

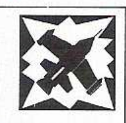




Alles auf einen Blick

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" und „Sound" (siehe oben!). „Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zurate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüberhinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.
Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

... vermitteln unsere Wertungskästchen. Damit die Testergebnisse noch schneller überblickt werden können, haben wir einen abschließenden Kommentar zur Spielqualität eingerichtet. Sechs Abstufungen erklären kurz und bündig, was die Titel im Einzelnen taugen. Wie das in der Praxis aussieht und welche Games innerhalb der Redaktion zur Zeit „favorieren", erfahrt Ihr unten ..

Von 0 bis 12 reicht unsere Wertungsskala. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielekategorie hat ihre eigenen Kriterien. Sie sind auf den beiden Inhaltsseiten aufgeführt. Allen Kategorien gemeinsam ist die „Gesamtnote", quasi als „Overall-Performance".

Wertung von 0 bis 12 Punkte

Note 12 bedeutet schlichtweg perfekt und taucht dementsprechend selten auf.

Ab einer Gesamtnote von 10, mit hohen Noten in den einzelnen Kriterien, wird der **ASM-Hitstern** verliehen. Nur fantastische Spiele, an denen auch technisch gar nichts zu bemängeln ist, bekommen dagegen das ehrenvolle **Mega-Hit**-Prädikat.

Begeistert uns ein Spiel dermaßen, daß wir es Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Urteil schlicht: GENIAL. Dieses Teil muß man haben.

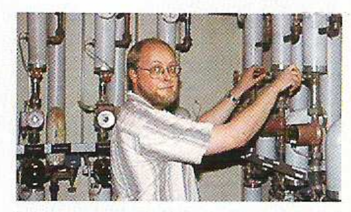
PRIMA sind Hits oder Fast-Hits – gute Spiele, die man unbedingt anschauen sollte.

Schwieriger wird's beim Urteil **BRAUCHBAR**. Im Programm steckt meist eine gute Idee, die Umsetzung ist allerdings durchschnittlich. Solide, ohne Höhenflüge, aber für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.



GUIDO (gag):

1. Gunship 2000 (PC)
2. Wing Commander (PC)
3. WWF Superstars (Game Boy)
4. Silent Service II (Amiga)
5. Sonic The Hedgehog (Mega Drive)



MICHAEL (man):

1. Indy 500 (PC)
2. Parodius (Game Boy)
3. Castle Of Illusions (Mega Drive)
4. Silent Service II (PC)
5. Xenon II (PC)

Nun geht es rapide bergab. Ein **DÜRFTIG**es Programm bietet Magerkost. Noch ist die Schwelle zum Neuformatieren aber nicht überschritten.

PEINLICH spricht eigentlich für sich. Ein Ausrutscher des Herstellers, um den man einen weiten Bogen machen sollte.

Der absolute Tiefpunkt: **MIES**. Grausam, schlimmer geht's nicht. Hände weg, wir haben Euch gewarnt! Das mieseste Machwerk jeder ASM wird natürlich weiterhin zum Flop des Monats gekürt.

Manche Spiele sind recht gut, aber unserer Meinung nach zu teuer. Deshalb ist der Abschlußkommentar nicht immer an bestimmte Gesamtnote gebunden.

ev



SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

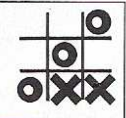
Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" (s. oben!).
„Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
„Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

PREVIEW



Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, handelt es sich um ein sogenanntes „Preview", eine zu 99 % fertige Version, die bereits „bevorurteilt" werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck".

Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Test" folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

ER IST ZURÜCK!



THE TERMINATOR

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Bethesda Softworks, **Muster von:** Hersteller.

Pünktlich zum Kinostart von „Terminator 2 – Judgement Day" bringt BETHESDA SOFTWORKS , ein relativ kleines Label aus Maryland, ein Computerspiel heraus, das auf dem ersten Teil beruht. Als alter Arnie-Fan war meine Freude natürlich groß, also Packung gegriffen und die Disketten installiert. Während der Installation bleibt genügend Zeit, um die weiteren Beilagen des Programmes zu begutachten. Da wären zum einen das recht umfangreiche Handbuch, das auch einen geschichtlichen Abriß über die Entstehung der Terminatoren gibt, zum anderen liegt noch ein Stadtplan von Los Angeles und eine Referenzkarte der Steuerung bei.

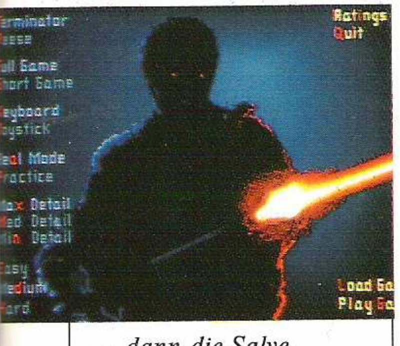
Im Programm selbst kann der geneigte Spieler entweder die Rolle des Terminators übernehmen und versuchen Sarah Connor zu töten, oder Kyle Reese steuern und besagte Sarah schützen. Das Scenario stellt sich in Vektorgrafik dar, ähnlich *Spectrum Holobytes* VETTE . Hier kommen wir auch schon zum ersten Minus: Die Grafik ist selbst auf einem 24 Mhz-Rechner extrem langsam und ruckelig. Überhaupt ist das Ganze ziemlich öde gestaltet. Ein paar Vektor-Männchen zuckeln durch die Gegend, hier und da steht ein Auto mit eckigen Reifen herum. Die Steuerung macht die Sache leider auch nicht erträglicher. Sage und schreibe 97(!) Tasten bzw. Tastenkombinationen wollen erst einmal gelernt werden. Viel Spaß! Das dürfte selbst eingefleischten Flug-Simulator-Experten zuviel sein. Einzig positiv hervorzuheben sind die Soundeffekte, sowie die Adaption des Originalsoundtracks. Die Möglichkeit, zwei Computer zu koppeln, so daß je ein Spieler den Terminator bzw. Reese übernehmen kann, rettet leider auch nichts mehr.

Schade, schade, da sind die Programmierer weit über ihr Ziel hinausgeschossen. Ein bischen weniger Komplexität und etwas mehr Spielbarkeit hätten diesem Programm sicher gut zu Gesicht gestanden.

Guido Alt



Erst die Zielerfassung ...



... dann die Salve.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

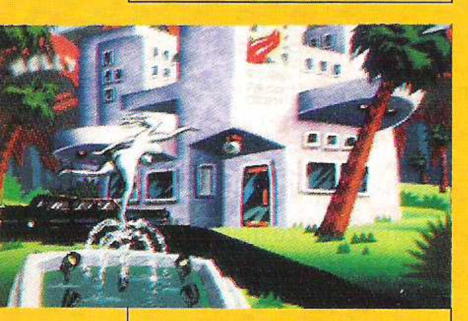
Grafik	5
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

Fortsetzung folgt – Sierra im Farbenrausch



POLICE QUEST III: Auf dem Highway ist die Hölle los!



Larrys neues Hauptquartier in LEISURE SUIT LARRY V



Gangsterhatz bei PQ III

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus: Sierra gewährt einen ersten Einblick in Leisure Suit Larry V und Police Quest III. Leider vorerst nur in Form von Demos, aber die sehen vielversprechend aus!

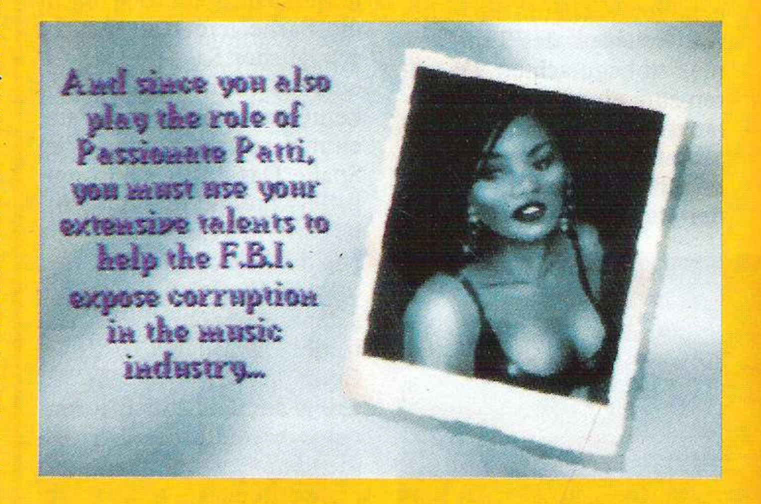
Keine Panik beim Durchwühlen der Larry-Collection, Ihr habt den vierten Teil der Lotter-Saga nicht verpennt, es gibt ihn nämlich gar nicht. Warum? Eigentlich wollte Al Lowe nach *Larry III* mit seinem Sprößling nichts mehr zu tun haben und weigerte sich, mit der Arbeit an *Larry IV* zu beginnen. Er hat sich dann aber doch zu einer Fortsetzung breitschlagen lassen, blieb sich aber insofern treu, als er sie als Opus Fünf bezeichnete. PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK ist der vollständige Titel des Epos', in dem das dynamische Duo wieder einen Angriff auf Lach- und Denkmuskeln der Fangemeinde startet.

Während Larry als Softporno-Produzent an seiner Fernsehshow *America's Sexiest Home Video* arbeitet, macht sich Patti daran, eine Korruptionsaffäre in der Musikbranche aufzuklären. Edle VGA-Grafiken, ein abgefahrener Soundtrack und die schon bekannte Maussteuerung versprechen viel Adventurevergnügen.

POLICE QUEST III – THE KINDRED heißt die neue Folge, in der Sonny neben der üblichen Routinearbeit die Beinahe-Mörder seiner Frau Marie suchen muß. Grafisch und akustisch wird allerhand geboten: Teilweise digitalisierte VGA-Grafiken und digitalisierte Soundeffekte sorgen für den nötigen Realismus, ein fetziger Soundtrack sorgt für die Atmosphäre. Und wenn die Musik irgendwie nach *Miami Vice* klingt, so kommt das nicht von ungefähr, denn für sie zeichnet Jan Hammer persönlich verantwortlich. Man darf also gespannt sein.

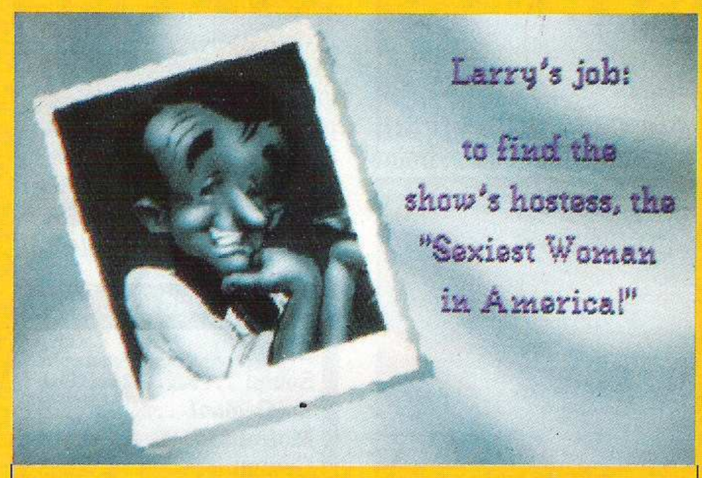
Die Spannung wird schon im Herbst etwas abgebaut, wenn die englischen Versionen für den PC auf den Markt kommen. Rechtzeitig zu Weihnachten sollten dann auch die eingedeutschten Versionen sowie die CD-ROM- und Amiga-Versionen erhältlich sein. Langeweile sollte also an den kalten und langen Herbst- und Winterabenden nicht aufkommen, allerdings sollte man bis dahin dringend doch etwas tun: nämlich sich einen schnellen Rechner mit großer Festplatte sowie VGA- und Soundblaster-Karte zulegen. ■

Michael Anton





Wer ist wohl die geheimnisvolle Schöne in dieser Schummeratmosphäre? SIERRA wird's wissen!



Larry und die holde Weiblichkeit – ein unendliches Abenteuer, und wer ist die neue Sexbombe?

AUSGEBREMST

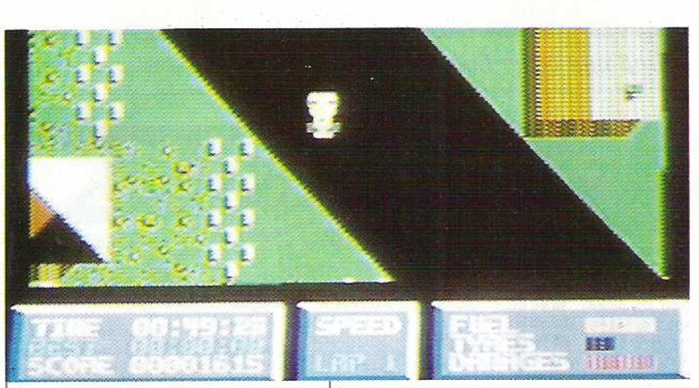


WARM-UP

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Genias, Italien, **Muster von:** Leisure, 4703 Bönen.

Autorennen für den C-64: WARM-UP. Sponsoren, Karre, Piste, Competition- oder Practice-Mode, Ersatzteile auswählen.

Dies alles hört sich umfangreich an, und läßt auf ein tolles Rennspiel schließen. Umfangreich hat das Softwarehaus GENIAS das Game wohl schon gestaltet, aber von einer tollen Rennsimulation kann hier keine Rede sein.



Das kann der 64er besser!

Nachdem der grafisch nicht sehr üppige Vorspann durchgerattert ist, besteht die Auswahlmöglichkeit zwischen Competion- und Practice-Mode. Im Übungsteil können alle vorhandenen acht Bahnen ausgetestet werden. Beim Rennen dagegen tritt der Spieler gegen fünf Mitbewerber aus insgesamt acht Wagenparks an.

Nach Entscheidung dieser wichtigen Frage wird ein geeignetes Fahrzeug ausgewählt. Nun fehlt nur noch das nötige Kleingeld, um Ersatz- und Tuning-Teile bezahlen zu können. Es finden sich dann gleich mehrere Leute, die zuviel Geld haben, deshalb könnt Ihr sogar einen Sponsor wählen. Im Practice-Mode bekommt Ihr jedes Mal 900.000 Dollar zur Verfügung gestellt, so daß Ihr jedes erdenkliche Teil an Euren Wagen montieren könnt. Im Rennen dagegen müßt Ihr Euch mit einer Spende zufriedengeben.

So weit, so gut, jetzt wird's nämlich schlechter! Ihr findet Euren Wagen auf der Rennbahn wieder, und wenn die Start-Ampel grün zeigt: Bleifuß! Sobald Ihr aber an der ersten Kurve angekommen seid, werdet Ihr (zumindest beim ersten Mal) Euren Wagen vor eine der Mauern setzen.

Die Steuerung ist sehr, sehr gewöhnungsbedürftig. Sie ist ähnlich ausgelegt wie bei *Time Pilot*, dem Uralt-Coin-Op. Das Auto dreht sich solange, bis es in die Richtung fährt, in die man lenkt. Ebenfalls bin ich der Meinung, daß diese Art von Steuerung nur noch sehr wenig mit einer *Simulation* zu tun hat. Noch zudem sind die Grafiken nicht nur im Vorspann wenig berauschend. Richtig gut gefallen hat mir dafür aber die Musi. Viel Drumherum und gute Musi das reicht wohl kaum für eine gute Rennsimulation! ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	5
Sound	9
Realitätsnähe	5
Motivation	4
Gesamtnote	5

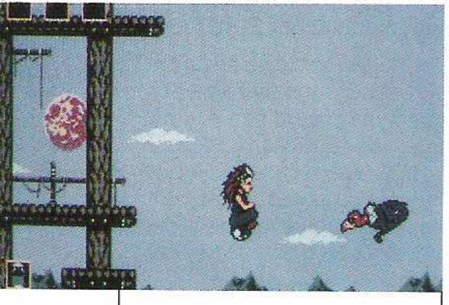
»DÜRFTIG«

WINTER-HIGHLIGHTS

Wer Fantasy mag, gerne die Welt rettet und einen 16-Bit-Rechner besitzt, darf sich freuen: Drei neue Spiele sind bei UBI-SOFT in Arbeit. Wir haben uns LIGHTQUEST, STARUSH und BAT 2 schon einmal angesehen.



Starush *Amiga*



Light Quest *PC*

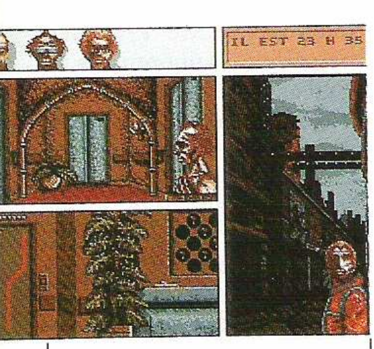
UBI-SOFT ist in Frankreich vor allem als Distributor bekannt, der viele angloamerikanische Titel vertreibt. Weniger im Bewußtsein sind die hauseigenen Veröffentlichungen, mit denen immerhin die Hälfte der Geschäfte erzielt wird. In diesem Winter soll das endgültig anders werden: In der Bretagne und im Pariser Hauptquartier wird eifrig an drei Spielen gebastelt, die für Aufsehen sorgen könnten.

LIGHTQUEST, das seitlich scrollende Jump 'n' Run, ist nach monatelanger Bearbeitung fast fertig. Durch eine zauberhafte Märchenwelt hüpft, fliegt und kämpft sich Eure Spielfigur. Wahlweise als Krieger, als Zauberin oder als Irrlicht macht Ihr Euch auf den fallengespickten Weg, um die Welt von der bösen Hexe Zora zu befreien. Je nach gewählter Figur ist die Odyssee mehr actionbetont oder rätsellastig. Lightquest wird für 16-Bitter und PCs erscheinen und leider kopiergeschützt sein. Wenn die Animationen und Musik den schönen Hintergrundszenen nicht nachstehen, könnte es um Weihnachten große Augen geben.

Geradliniges Schießen vor fantasievoller Landschaft bietet STARUSH. Auf einer fernen Planetengruppe sind zwölf große Abschnitte von Monstern zu säubern. Zahlreiche, teils bewegliche Hindernisse erschweren das flott vorbeiscrollende Spielerdasein. Zu zweit wird die Tour de force einfacher und macht mehr Spaß. Allerdings sollte man beim gegenseitigen Bonus-Wegschnappen nicht die Feindstaffeln vergessen. Allzu schnell verliert man stufenweise seine flugfähigen Untersätze und anschließend sein Leben. Ist ein Ab-



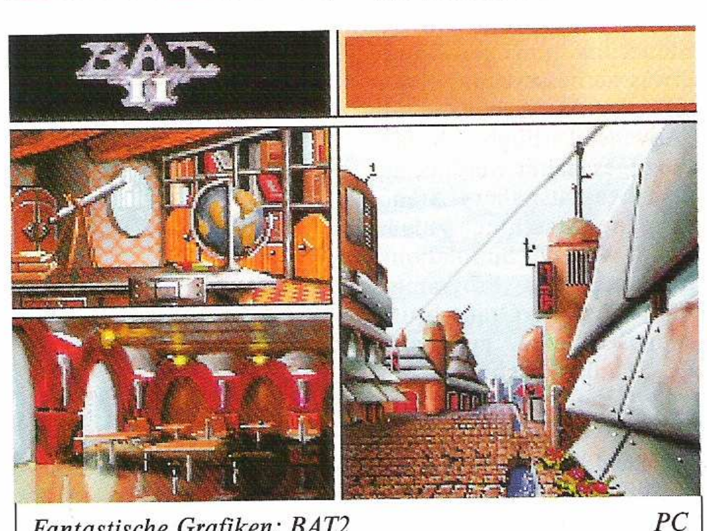
Groß und böse: Ein Endgegner von Starush



Nette Gesellschaft

schnitt bewältigt, dreht man um und hält auf den Endgegner, eine Techno-Fantasyfigur frei nach den Tierkreiszeichen, zu. Rasant und schwierig, läßt Starush (zunächst auf dem Amiga) auf lange Nächte hoffen.

Die Behörde für zeitliche Angelegenheiten (französisch: B.A.T.) bekommt wieder Arbeit. Das Team um Herv Lange hat kräftig an Grafik, Geschichte und Spielsystem gefeilt. Gegenüber dem Vorgänger sieht BAT 2 um Längen besser aus.



Fantastische Grafiken: BAT2 PC

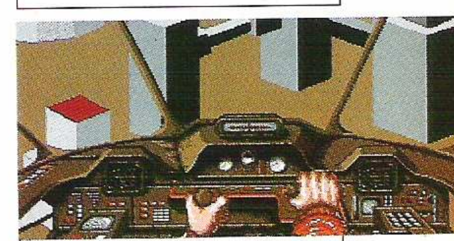
In drei raffinierten Spielabschnitten muß der Agent den Planeten Shedishan befrieden. Zahlreiche taktische Feinheiten und freiwillige (!) Zwischenspielchen machen das Grafikadventure auch für Genreanfänger interessant. Besonders schön ist die VGA-Version für den PC.

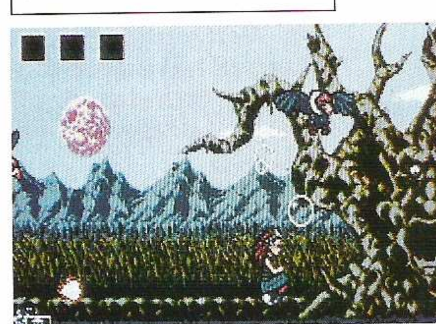
Doch auch Amiga- und ST-Besitzer dürfen sich auf ein Seh-Erlebnis freuen. Alles wirkt ausgefeilter und komplexer als beim ersten BAT; Wir sind sehr gespannt auf das Ergebnis!

Alle drei Spiele sind zum Jahreswechsel und mit deutscher Anleitung geplant. Als erstes dürfte Lightquest auf dem PC fertig sein. Wir berichten ausführlicher, wenn die Titel weiter sind!

EVA HOOGH


Die BATZ-Programmierer


Runter kommen sie immer


Light Quest

Geheimsache



SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Lucasfilm, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

Lucasfilm schlägt ein weiteres Kapitel in der dunklen, aber teilweise auch aufregenden Geschichte des zweiten Weltkrieges auf. Diesmal hat es die Geheimwaffen der deutschen Luftwaffe erwischt.



Wer die Wahl hat . . .

Wir sind im Zeitraum zwischen 1943 und 1945, die Truppen Hitlers befinden sich in aller Welt auf dem Rückzug. Alliierte Bomber, insbesondere die mächtigen B-17 Flying Fortress- Maschinen, zerstören in Großangriffen deutsche Städte. In dieser Zeit kommen die ersten sogenannten Geheimwaffen zum Einsatz. Lawrence Holland und sein Team haben nun alle verfügbaren Informationen über diese, für ihre Zeit wirklich außergewöhnlichen Maschinen zusammengetragen. Der stolze Besitzer dieser Action-Simulation erhält somit die Möglichkeit, die ersten Düsenjets und Raketenabfangjäger der Welt zu fliegen. Aber der Reihe nach. Wie gewohnt, erwartet einen nach Öffnung der Lucasfilm-Standardpackung das sehr umfangreiche und ausführliche Handbuch mit vielen Hintergrundinformationen zum geschichtlichen Umfeld des Programms. Was nun? Erst lesen oder erst spielen? Beantwortet die Frage selbst! Okay, Spaß beiseite, denn während sich das Programm auf der Festplatte installiert, kann man schon einige Kapitel lesen.

Ist diese Prozedur auch überstanden, sollte man sich entweder für die amerikanische oder für die deutsche Seite entscheiden. Eine persönliche Anmerkung von mir noch dazu: Mir geht einiges vom Spielspaß abhanden, wenn ich auf amerikanischer Seite mit einer B-17 Bomben auf Berlin oder das Ruhrgebiet abwerfen soll. Letztendlich soll aber jeder für sich entscheiden, was ihm Spaß macht.

Die ersten Düsenjets – eine Aufgabe für ganze Piloten!

Wenden wir uns der Simulation als solchen zu. Im Prinzip hat sich gegenüber dem Vorgänger *Battle of Britain* nicht viel geändert. Es werden zwar ausnahmslos neue Flugzeuge geboten, bei den Missionen ist jedoch alles beim alten geblieben. Bombardieren, abfangen und eskortieren steht nach wie vor im Vordergrund. Die Steuerung hingegen wurde etwas verbessert und erweitert. Auf Wunsch kann ein „Advanced Flight Mode" hinzugeschaltet werden, der eine realitätsnähere Steuerung der Maschinen zuläßt. Somit wird der Simulationscharakter des Programms stärker betont. Grafisch und akustisch wird gehobener PC-Standard geboten, d.h. VGA-Grafik mit 256 Farben und Unterstützung aller gängigen Soundkartenformate. Warum sich die Düsenflugzeuge allerdings beim normalen PC-Sound (ohne Soundkarte) wie Propellermaschinen anhören, wird wohl ewig ein Geheimnis der Programmierer bleiben. Desweiteren können, wie schon bei BoB, eigene Missionen erstellt und ganze Kampagnen durchgespielt werden. Dadurch besteht auch die Möglichkeit, am Computer den Lauf der Geschichte zu ändern. Kein Kommentar dazu.

Abschließend bleibt zu bemerken, daß SWOTL zwar technisch gegenüber seinen Vorgängern ganz schön zugelegt hat, vom Thema her aber fragwürdiger geworden ist. Schaut's euch an, bevor ihr's kauft! ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	8
Motivation	Ansichtssache
Gesamtnote	9
»PRIMA«	

Den Gegner im Visier.

Da waren's nur noch neun.

Neue Flugzeuge, bessere Grafiken – ganz nett, aber leider wenig wirklich Neues oder gar Innovatives. Dafür erhöhte Anforderungen an den Rechner und ein recht großzügiger Umgang mit dem Platz auf Diskette. Immerhin sind die neuen Maschinen und ihre Möglichkeiten eine Herausforderung, mit der Zeit tritt jedoch ein gewisser Gewöhnungseffekt auf. Wer noch keinen Flugsimulator von Lucasfilm besitzt, aber auf das Genre steht, sollte auf alle Fälle reinschauen. Wer bereits die Schlacht um England geführt hat, sollte erst noch eine Bedenkminute einlegen. ■

Michael Anton



Briefe an die Redaktion

In frischem Glanz erstrahlt . . .

sie, die ganze ASM. Neben verschiedenen Stellen, an denen gefeilt wurde, gibt's auch im Feedback einige interessante Briefe. Viel Spaß schon mal dabei. Erfreuliches gibt es aber auch von den Clubs zu vermelden. Allein in diesem Monat haben wir mehr als zwanzig Neuzugänge zu verbuchen, und ein Ende ist nicht abzusehen. Das beweist wieder einmal, daß unsere Leser zu den aktivsten überhaupt gehören. Macht weiter so, Jungs & Mädels! Und nun, da wir uns alle mit von Stolz geschwellter Brust auf die Schulter klopfen können, werde ich Euch nicht viel länger von Eurer Lektüre abhalten. Es folgen lediglich unsere Adresse und der gespielte Witz. Hier ist die Adresse: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege. Und hier kommt der Witz: Heute hatte ich die PR-Dame von Ashton Tate (ist so 'ne Firma, die im gehobenen PC-Bereich was macht) am Telefon. Nachdem ich ihr erklärt hatte, daß ich ihr nicht helfen könne, wollte ich sie zu unseren Kollegen von einer bekannten (und guten) PC-Zeitschrift verbinden. Ich sagte „Hallo, ich hab' Ashton Tate für Euch dran". Als Antwort bekam ich „Spricht der deutsch?". Hahaha!

Viel Spaß beim Lesen! Euer Uli



**ASM,
Feedback,
Postfach 870,
3440 Eschwege**



„Thema 'Ausländer'"

Ich wollte mal was zum Thema Ausländer sagen. Warum z.B. tragen soviele Spiele einen englischen Titel? O.k., viele Spiele werden von englischen Herstellern fabriziert, aber man kann die Titel doch ins Deutsche übersetzen. Wir leben doch in Deutschland, und da spricht man nun mal Deutsch und nicht Englisch oder sonst irgendeine Sprache.
Sowieso sollte man mit Ausländern, die in Deutschland leben, ganz anders umgehen. Was denken sich diese Leute eigentlich dabei, für ein halbes Jahr nach Deutschland zu kommen, die Arbeitsplätze wegzunehmen und dann wieder in die Türkei abzuhauen. Deutschland gehört nun mal den Deutschen und sonst niemanden anders. Ich meine auch, daß wir nicht alle in den Ferien in die Türkei fahren müßten, sondern auch mal bei uns daheim an der Nordsee oder in den Bergen Ferien machen können. So das war's, was ich zum Thema Ausländer sagen wollte.

M.M.

(Anm. d. Red.: Zum ersten Teil des Briefes: Englische Titel für Software etc. haben sich über die Jahre schlicht und einfach eingebürgert. Was würdest Du von einer Spielepackung halten, auf der als Titel 'Beender' oder 'Weltraum-Suche 4' steht. Zudem: Manche Firmen sind bereits dazu übergegangen, zumindest manche Titel ins Deutsch zu übersetzen. Man denke an 'Indiana Jones und der letzte Kreuzzug' u. ä.
Zum zweiten Teil dieses Briefes: Hier hast Du wohl eine etwas einseitige Sichtweise der Dinge. Vielleicht solltest Du Dich mal besser informieren, bevor Du so ein dummes Zeug vom Stapel läßt. Wo Du Urlaub machst, ist aber natürlich Dir selbst überlassen.)

„Ab und zu mal Kritik"

Zuerst mal ein Lob: Ich finde die lockere Art, wie Ihr die Zeitschrift macht, super. Aber Ihr wißt sicher selbst daß Ihr „die Besten" seit! Aber eine Zeitung wie Ihr „lebt" ja auch von Kritik, die man ab und zu mal üben muß!
1. Ich finde Ihr solltet Euer Cover auf jeden Fall so lassen! Ihr seid fast die einzige Softwarezeitschrift, bei der man kein „Augenflimmern" bekommt, wenn man das Cover betrachtet. Es ist positiv, daß Ihr nur das Wichtigste auf Eurem Cover habt.
2. Das Inhaltsverzeichnis solltet Ihr meiner Meinung nach wieder so wie z.B. in Ausgabe 5/90 machen. Ich finde, so war es übersichtlicher.
3. Zum Schluß noch ein kleiner Tip: Ich würde Euch vorschlagen, mindestens eine Komplettlösung für Rollenspiele und Adventures in jede Ausgabe der normalen ASM zu nehmen. Denn wie oft hört man Sätze wie: „Kauf Dir die neue „X", da ist eine Lösung für „Y" drin.

Thomas Rieder

(Anm. d. Red.: 1. Das Cover, so denken wir, ist inzwischen ziemlich gut geworden. An der Machart werden wir für die nächsten Titel erst mal nichts ändern.
2. Das Inhaltsverzeichnis wird ebenfalls so bleiben, wie es derzeit ist. Es ist das Ergebnis einer langen, mühsamen Entwicklung, und außerdem kommt es überall gut an.
3. Wie man es macht, macht man's verkehrt. Erst sollten nur kurze Tips und Cheats rein, und jetzt sollen die in die Specials ausgelagerten langen Lösungen wieder zurück ins Heft. In Planung ist Folgendes: Mehr Seiten für den Secret Service (noch mehr, und das endlich völlig ohne Werbung und mit nur 'kleinen' Auflockerungen für's Layout.)

„Die Suche nach dem „heiligen" Decoder"

(...)
Ich weiß zwar, daß es es hauptsächlich um Telesoftware geht, aber könnt Ihr nicht ein paar (wirklich nur ganz wenige) Softwaredecoder testen, insbesondere für den A500. Ich habe schon tausend Firmen angeschrieben, aber immer die gleiche Antwort: Was wollen Sie??? Auch wenn Ihr das Obere nicht machen wollt, könntet Ihr mir einen Gefallen tun. Eine klitzekleine Bezugsadresse könnte mir auch schon helfen.
(...) **T.R.**

(Anm. d. Red.: Im Rahmen dieser „Rubrik", die in Wirklichkeit eine Artikelreihe ist, wird mit Sicherheit auch noch der eine oder andere Decoder vorgestellt.)

„Verkaufspreise"

Ich weiß, daß der Ansturm auf Euer Feedback groß ist, aber man kann es ja mal versuchen. Hauptsächlich geht es mir um die Klärung dieser Frage:
Bei Euch steht oben im Kästchen immer „empf.VK-Preis: was-weiß-ich DM"! Als heller Kopf hab ich erkannt, daß es sich hierbei um den empfohlenen Verkaufspreis der Hersteller für die Händler handelt. Oder nicht? Nun gehen wir davon aus, daß ich recht habe. Da steht nun '120 DM für ein PC-Spiel. Sieht man sich nun aber eine Anzeige an, gibt es dort das Spiel für 90 DM. Frage: In wieweit können Hersteller und Vertriebsfirmen den eigentlichen End-VK-Preis den Händlern vorschreiben? Warum gibt es so große Abweichungen zwischen dem empf. VK-Preis und dem End-VK-Preis. Bei Low-Budget-Spielen kosten die Games eigentlich fast immer soviel, wie empfohlen war. Meist 19- oder 29.95. Woran liegt das?? Huch! Jetzt waren es ja doch drei Fragen.
Na ja, nun noch das, was Ihr auch weglassen könnt:
1. Was passiert denn mit den Redakteuren bei Euch? Bernd Zimmermann ist einfach weg, und Ihr verliert nicht einmal ein Wort darüber. Gleiches gilt z.B. auch für Torsten Oppermann. Schließlich haben diese Schreiberlinge manchen Leser über Jahre mit den neuesten Infos versorgt. Und jetzt. Einfach verschollen.
2. Nun wollt Ihr schon wieder was ändern. Meine Güte, früher kam jedes Jahr mal was Neues. Das (von 0-12) auf jedem Kästchen könnt Ihr jetzt wieder weglassen. Das hat wohl jetzt jeder gerafft. Was ich an den zusammenfassenden Urteilen nicht gut finde ist, daß es „Prima"-Spiele mit Hit und ohne gibt. Also entweder generell Hit oder eben nicht, finde ich, aber man darf ja noch anderer Meinung sein.
3. Noch eine Frage: Sind die ST-Sounds von Turrican II von Hippel selbst komponiert, oder hat er nur die von Hülsbeck konvertiert?
(....)
Last Master of Chaos

(Anm. d. Red.: Zu Deinen Fragen: Bei Hochpreisspielen können die Schwankungen zwischen empfohlenem und tatsächlichem VK relativ groß sein, weil die Gewinnspannen hier völlig anders angelegt sind als bei Low-Budget-Titeln für 20 oder 30 Mark. Für uns werden wir dieses Problem voraussichtlich dadurch lösen, daß wir die Preis/Leistungs-Note durch eine Art Gesamtnote ersetzen, die unabhängig vom Geld sein wird, das man für ein Game hinlegen muß. So lösen wir auch das Problem von Neubewertungen guter Titel, die es auf einmal wieder auf einem Billiglabel gibt.
1. Ok, hier kommen die Infos. Bernd ist jetzt Chefredakteur der Zeitschrift 'Amiga DOS', ein Blatt, mit dem es seitdem bergauf gegangen ist. Ab und zu besuchen wir ihn mal. Torsten ist wieder in Bremen, seiner Heimatstadt, und verkauft kleine Videospielkonsolen, weshalb er auch nicht mehr für uns schreiben darf. Zwischendurch hatten wir auch ein paar Neuzugänge, die wir u.U. in der nächsten Ausgabe, welche, wie schon mehrfach angekündigt, ein absoluter Überflieger werden wird, mal eben vorstellen werden.
2. Daß wir einem ständigen Wandel unterliegen, liegt in den Dingen – wir versuchen ganz einfach, immer besser zu werden. Der Zusatz auf den Kästen wird als Gedächtnisstütze für Neu- und Gelegenheitsleser erhalten bleiben. Die Sache mit dem Hit können wir uns mal überlegen.
3. Soviel weiß ich: Chris hat komponiert, Jochen hat konvertiert.)

„Phantasie-Figur"

Ich finde es ja gut, wenn man sich als ordentlicher Leser darüber aufregt, daß einer über seine Lieblingszeitschrift nörgelt, aber daß man sich von einer so offensichtlichen Phantasie-Figur wie Dr.Mahnmann zu einer solchen Wut bringen lassen kann, macht auch keinen besonderen Eindruck. **The Critical**

„Dies und DOS"

Ich habe eine sehr dringende Frage an Euch. Wie fast jeder Computerbesitzer, habe auch ich ein paar Raubkopien. Das soll aber nicht heißen, daß ich keine Originalprogramme habe. Letzte Woche habe ich mir das Programm 'Virentöter' gekauft, um alle Linkviren usw. zu verbannen. Aber leider sind manche Disketten keine DOS-Disks, oder sie haben einen Error. Dann steht da immer noch, daß man das Programm mit Diskdoctor reparieren soll, aber das klappt nicht. Könntet Ihr mir nicht einen Rat geben, wie man so eine Diskette in eine DOS-Diskette umwandeln könnte? Ich wäre Euch sehr dankbar!
Spellauge

(Anm. d. Red.: Es gibt Disks, vornehmlich Originale, die entweder Fremdformat, Longtracks etc. (aus diversen Gründen; Kopierschutz, Quikboot) benutzen, welche solchen Programmen Schwierigkeiten bereiten. Es handelt sich hierbei nicht (!) um unbeabsichtigte Fehler oder gar Schäden, die zu einem Datenverlust führen. Natürlich können auch nach wie vor Fehler auftreten, ist ja klar. Ein recht sicherer Schutz für den Normaluser ist es, den Rechner vor jedem Programmwechsel erst einmal auszuschalten.)

„Sammelleidenschaft"

(...)
Kennt einer von Euch vielleicht Briefmarkensammler?
Es gibt teure und billige, schöne und häßliche, aber ECHTE Sammler sammeln alles, was es gibt!
Ich bin ein echter Sammler, und zwar ein Demo-Sammler!!!
Also, Leute, ich will damit sagen, wenn es ein neues Demo gibt, dann testet es und druckt es gefälligst in Zukunft in Eurem Magazin ab!!!
Und warum, fragt Ihr Euch?
Also, 1. Ein Demo-Test dauert höchstens 5-10 Minuten (mit Ladezeit!).
2. Eine gute Demo zeigt, was wirklich in einem Computer steckt!
3. Demos sind meist PD und kosten ca. 3-5 DM, außerdem sind mehrere Demos in einer Demo (z.B. bei Megademos).
4. Witzige Demos schaut man sich, wie einen guten Film, viel öfters an, als so manches teuer erworbene mit „GUT"-bewertete Spiel!
5. Bei Sound-Demos (z.B. Amiga/STE) lohnt es sich (fast) immer!!!
So, Ihr Lieben, jetzt seht mal zu, daß Ihr was tut, denn es gibt (zumindest für den Amiga) sehr viel mehr Demos, als die paar, die ich habe! Und wenn Ihr KEINE testen wollt, fordere ich zumindest eine kleine Ecke, in der Bezugsquelle, Preis und Demo-Name steht!
Ich könnte wetten, daß fast ALLE Spielefreunde ebenfalls Interesse an guten Graphik/Sound-Demos haben!
(...)
Völlig egal

(Anm. d. Red.: Läßt sich doch einrichten. Dann machen wir's dieses Jahr so: Statt eine Demo-Compo zu machen, rufen wir hiermit einfach alle Coder etc. auf, ihre Demos bei uns einzuschicken. Wir schauen uns die Dinger an und stellen die besten Demos vor. Als Adresse wende man sich ans Feedback.)

„Anschlußfrage"

(...)
Ich möchte auf dem Amiga 500 mit einem Keyboard Musiken erstellen, die ich in Programmen, Demos etc. ablaufen lassen kann.
Welche Anschlüsse braucht das Keyboard? Gibt es spezielle Keyboards zum Gebrauch am Amiga?
Welche Hardware und Software brauche ich dafür?
Gibt bitte auch die Preise an.

Klaus

(Anm. d. Red.: Sagen wir's mal so: Man kann 'mit' dem Amiga Musik machen, indem man die vier internen DA-Wandler des Rechners nutzt, oder 'über' den Amiga Musik machen, indem man mittels eines MIDI-Sequencers eine Synthi-Anlage ansteuert. Im ersteren Falle braucht man im Grunde genommen kein Keyboard, da einem durch PD-Instrumentendisketten und ein aufwendiges Samplen eigener Instrumente erspart bleibt. Im letzteren Falle braucht man zwangsläufig ein Keyboard (oder ein anderes Instrument mit MIDI-Eingang), das man ansteuern möchte. Über MIDI kannst Du Dich bei diversen Magazinen informieren, die sich mehr mit Hardware befassen als wir; Amiga-Samples und entsprechende Software befinden sich im Umlauf.)

Zur Preisdiskussion in asm 4/91 — München, 6. Juni 91

Freunde !

Schnell mal ne einfache Rechnung in Sachen Reichtum
aus der Sicht eines der langjährigen Versand-Händler:

Ein durchschnittliches Game laut unverbindlicher Preisempfehlung des Herstellers/Distributors soll im Ladengeschäft z.B. **DM 89,95** kosten.

Dieses Game kostet jeden Händler im Großhandel (netto und ohne MWSt.) **DM 54.00**.
Mit diesem EK kalkulieren alle Händler - bei uns z.B. kostet das Spiel dann **DM 73.00** (DM **17.00** weniger als in vielen Läden. Und zwar brutto, also einschließlich der 14% MWSt.!).
Teurer verkaufen is nich - die liebe Konkurrenz (ja, genau: die mit dem Schlafzimmer-Versand) inseriert ja auch in asm (unser aller gemeinsames "Schaufenster"), hat allerdings oft noch nicht mal ein Gewerbe angemeldet oder etwa Steuern bezahlt.

Ergo: **DM 73.00** minus 14% = **DM 64.00** minus EK = **DM ??. ??.**
Tatsächlich: **Exakte supertolle DM 10.00** Handelsspanne !
Damit soll der Händler nun die monatlichen Gehaltschecks, Mieten, Telefon, Einkauf, Transportkosten, Lagerhaltung, Defekten-Retouren, Zinsen, und nicht zuletzt die teueren Werbe-Anzeigen, Kunden-Mailings in hoher Auflage, Porto, usw., usw., usw. löhnen.

Müssen wir also ziemlich viele Spiele verkaufen und versenden (arbeiten!),
bis wir uns an den armen armen Schülern dumm und dappig verdient haben, gell?
SONY verdient die Kohle leichter, wirklich wahr!

Wir wären recht dankbar, wenn dieser Leserbrief für asm-Leser auch zu lesen sein wird,
damit mal ein bißchen Klarheit in die Dinge kommt.

Freundliche Grüße,
viel Spaß mit den besten Games

FUNTASIC ComputerWare
Klaus Weisser

„Entfremdung"

(...)
Bis vor zwei Monaten war ich noch absolut heiß auf gecrackte Games, ich besaß über 400 Disketten (illegal), war ziemlich gut drauf, von wegen Kontakten, habe 0-7 Day-Stuff gehabt, bekam immer das Allerneueste, war rundum glücklich, doch plötzlich:

Es kam einfach so über mich, ich verließ meine Computer-Domäne immer öfter, begann rauszugehen, Fahrrad zu fahren, Musik zu hören, und, und, und,....
Wieso bloß? Ich bin im Moment gerade in Urlaub, genieße Ihn, und bin sogar ohne Compi verreist... stellt Euch das vor!!!
Diesen Brief schreibe ich sogar mit einer Schreibmaschine, oh Schreck, bin ich verrückt, liege ich im Sterben???

Ihr müßt Euch vorstellen, ich habe überhaupt keinen Bock mehr auf Swapping etc. Aaaargh! Das tut ja weh!!!

Meinen ersten Computer hatte ich mit 8 Jahren, dann, als der Amiga rauskam, da war er mein, alle Accessoires waren nach kurzer Zeit nun auch mir, würg, jetzt kann ich schon nicht mal mehr das Wort Computer hören, ohne am ganzen Leib zu zittern.

Ist das eine Krankheit, wenn ja, wie heißt sie, bin ich verrückt geworden, oder gar vernünftig??? Ich habe jetzt zu Hause eine etliche Tausend Mark teure Anlage stehen, benutze Sie nicht mehr, habe immer noch hunderte von Disketten zu Hause rumliegen, und rühre den Kram nicht mal mehr an.

(...)

Wenn Ihr eine Lösung wißt, laßt es mich wissen, oder ich ersäufe mich mit meinem Computer als Gewicht im Rhein oder Main oder sonstwo!!!

Captain Fettbacke

(Anm. d. Red.: Tja, bei Dir ist es an der Zeit, denn Du bist jetzt erwachsen und vernünftig geworden. Kauf' Dir eine Insel, lach' Dir ein Hula-Tänzerin an und züchte bis an Dein Lebensende Goldhamster!)

„Beipflichtung"

Seit langem entschloß ich mich mal wieder, die ASM zu kaufen und war eigentlich angenehm überrascht. Euer Schreibstil macht sich so langsam, auch die Änderungrn haben zur Übersicht und insgesamt zur Besserung beigetragen. Aber zurück zum Schreibstil: Früher, so vor drei Jahren, als ich die ASM regelmäßig kaufte, habt Ihr an jeder Ecke versucht, 'nen coolen Spruch abzulassen, was mir ziemlich schnell auf die Nerven ging. Jetzt scheint sich das ein wenig gebessert zu haben, und ich hoffe, das geht so weiter. An den Leserbriefen sieht man aber doch noch, daß sich die Leser der Entwicklung nicht angeschlossen haben, denn die Leserbriefe sind fast durchweg das Werk absolut verblödeter Computerfreaks, was sich in so unsinnigen Debatten wie 'Amiga oder Atari ST' ausdrückt. Ich muß also hier Uwe Protzmann absolut Recht geben, er hat mit seinem Leserbrief ins Schwarze getroffen. Aber nichtsdestotrotz (sieht gut aus) hoffe ich, daß Ihr Euch von Eurer Leserschaft nicht stören laßt und irgendwann mal zu einer „richtig ernstzunehmenden" Zeitschrift werdet, den Weg dazu habt Ihr schon eingeschlagen. Zu kritisieren gibt es aber noch die Titelbilder, auch das der jetzigen Ausgabe (Nr.7). Sie sind größtenteils schwachsinnig und könnten den Titelbildern irgendwelcher Ballerspiele entstammen. Wieso könnt Ihr nicht mal andere Titelbilder bringen, es muß doch nicht immer ein Muskelmann und/oder eine Waffe sein.

In Eurer Stellungnahme zu Herrn Protzmann sagt Ihr, daß Ihr nicht genug sinnvolle Briefe habt, um 8 Seiten damit zu füllen. Warum verkleinert Ihr nicht einfach den Feedbackteil und macht etwas Sinnvolles damit (den Konsolenteil vergrößern) und druckt nur die wirklich interessanten Briefe ab, das wäre sinnvoll.
(....)

M.S.

(Anm. d. Red.: Verschiedene Anmerkungen:
a) Wer jetzt noch als Thema die Amiga-ST-Debatte aufgreift, ist ziemlich weit ab vom Schuß. Die Geschichte ist längst erledigt.
b) Die eigene Meinung eines jeden sei geheiligt, aber wir machen eine Zeitschrift für unsere Leser, insofern muß sie auch dementsprechend aufgemacht sein. Daß wir ständig Dinge ändern (wir meinen: verbessern) liegt daran, daß wir mit der Zeit Schwachpunkte gefunden haben, die es auszumerzen gilt, denn: Auch die Konkurrenz schläft nicht.
c) Die Antwort auf Herrn Protzmanns Brief scheint hier und dort falsch angekommen zu sein. Das Feedback soll kein Forum für pseudointellektuelle Schwatznasen werden, die vom ihrem Roß herunter über irgendwelche Dinge palavern. Das wäre vielleicht hübsch elitär und 'vernünftig', bringt aber die Leute, die frei heraus ihre (!) Meinung sagen, nicht weiter. Das Ziel einer Diskussion sollte in diesem Falle sein, allen Teilnehmern einer solchen die Sachlage aus einem anderen Blickwinkel nahezubringen.
d) Titelbilder: Wir haben derzeit eigentlich keine Klagen über die Titelseiten.)

„Liebesgesülze"

Also, ich möchte mich mal zu dem Schwachsinn (Brief) von „Mike" in der Ausgabe Nr.9/91 äußern:
Darf ich mal fragen, was dieses Liebesgesülze eigentlich bedeuten soll? Ist Mike dem Computer vollkommen verfallen?
Ich meine, es war ja ganz amüsant, aber im Grunde überflüssig. Ich mag meinen Computer ja auch, aber er hat keinen Namen, ist weder männlich oder weiblich, und heiraten will ich Ihn auch nicht. Waren diese Zeilen der reinen Unterhaltung gewidmet, oder hattet Ihr nichts anderes, um den Platz auszufüllen? Mike soll doch mal eine weibliche (menschliche) Schönheit mit seiner Isolde vergleichen. Also, für mich wäre die Wahl ganz klar. Ich will mich da aber in keine Beziehung einmischen.
Naja, soviel dazu. Ich wollte noch verlauten lassen, daß ich das Feedback und den Secret-Service sehr schätze. Als ich den oben erwähnten Brief las, dachte ich: Da mußt Du Deinen Senf dazu geben. Es ist das erste Mal, daß ich Euch schreibe, aber bestimmt nicht das letzte Mal.
Ach übrigens, das neue Bewertungsschema ist jetzt perfekt.

Shaolin

(Anm. d. Red.: Das Vorspiel zu Mikes Brief, nämlich den Computerspielrekord von Jörg Kopmann, hast Du leider verpaßt, deshalb kannst Du nicht wissen, daß Mike den guten Jörg bloß auf die Schippe genommen hat.)

„Langweilige Vorschläge"

In letzter Zeit beschweren sich immer mehr Leser im Feedback über langweilige und überflüssige Themen. Hier mein Vorschlag:
Schreibt doch alle mal, wie Ihr Euch Euer ultimatives Game vorstellt. Was muß drin sein, was erwartet Ihr an Handlung? Wie sollte die Steuerung aussehen, und wo und wann sollte das Game spielen/handeln? Sollte es fiktiv oder der Realität nahe sein, nur Geballer aufweisen oder auch „etwas Handlung" haben? Schreibt, was die Softwarefirmen bisher falsch machen und was besser gemacht werden kann (Preise, Vertrieb, Leistungen, einfach alles). Anstatt immer nur den Mist zu bemängeln, der schon verzapft wurde. Schildert eine Handlung, die Euch gefällt und Euch zusagt, bittet doch den/die/das ASM (na, alle zufrieden?) eine Ecke einzurichten, die nicht nur schon Vorhandenes kritisiert, sondern konstruktive Vorschläge für die Zukunft der Computer-Videogames macht. Wenn schon das Feedback dazu nicht genutzt wird, dann muß eben was Neues her, leider.
Damit wäre nicht nur uns Playern, sondern auch den Herstellern geholfen, denn sie wüßten dann endlich, auf was es uns ankommt. Anhand der steigenden Zahlen von Flops ist es höchste Zeit, daß hier endlich mal was passiert, anstatt nur über Okkultismus im Feedback zu debattieren oder irgendwelche Emanzen ran zu lassen, die uns nur erzählen wollen, wie lange sie keinen vor die Hose bekommen haben. Das tut uns allen ja furchtbar traurig, aber es gehört nicht auf die paar kostbaren Seiten Feedback, noch interessiert es jemanden. Das Feedback war mal der Renner im ASM, mein Gott, was ist daraus geworden? Ein Tummelplatz von spirituellen Beknackten, von Möchtegern-Crackern und noch immer Lamern. Von Sex-Tanten und Leuten, die Ihre 17jährigen Zöglinge unterdrücken. Von Leuten, die sich selbst profilieren oder ASM indizieren wollen, anstatt ihre Meinung für die Zukunft der Computergames kund zu tun.... ein bißchen ist ASM auch selber schuld, denn immerhin schreiben die Leser ihre Briefe nur, veröffentlicht werden sie von Euch, liebe Redaktion! Ein bißchen mehr Auswahl wäre besser gewesen, dann wäre uns Lesern viel von dem Mist im Feedback der letzten Ausgaben erspart geblieben, da braucht Ihr Euch jetzt gar nicht rauszureden... (...)

Warlord

(Anm. d. Red.: Wir reden uns nicht raus, nur solltest Du bedenken, daß wir nur die Briefe veröffentlichen können, die wir bekommen.)

„Verbesserungen"

Mit Ihrer Zeitschrift bin ich (23 J.) im großen und ganzen zufrieden, dennoch möchte ich einige Punkte loswerden, die meiner Meinung nach zu einer Verbesserung beitragen könnten.
1. Macht doch das Poster zum Herausnehmen von dem Titelbild Eurer Ausgaben. Die Bilder sehen wesentlich besser aus. Solch ein Poster könnte man dann auch mal aufhängen.
2. Dann etwas zu den Kleinanzeigen. Wie kann es denn sein, daß eine Kleinanzeige x-mal hintereinander abgedruckt wird. So etwas kommt ziemlich oft vor. Das ist doch Schwachsinn, oder? Es wäre nicht schlecht, wenn sie wie die Interessenten geordnet wären.
3. Zum Thema „überflüssige" Leserbriefe kann ich dem Artikel vom Juli/Uwe Protzmann in puncto „Schwachsinn" nur recht geben. Die Qualität dieser Zeitschrift leidet wirklich darunter. Solche Artikel über irgendwelche für die Mehrzahl der Leser uninteressante, lächerliche Streitigkeiten usw. einiger „Kenner" der Szene, die nur einen winzigen Leserkreis betreffen, gehören in ein Raubkopierer-Blatt, aber nicht in die ASM. Sollen sie sich doch persönlich schreiben, sofern sie deren Adresse oder vielleicht sogar die Namen (bürgerlich) wissen.
Wie Ihr sicher schon festgestellt habt, wird die ASM nicht nur von Kids gelesen.

Encode











(Anm. d. Red.: 1.) Wie vielleicht schon gesehen, hat sich das Poster etwas gewandelt. Das wird voraussichtlich so bleiben.
2.) Ist bisher zwar nicht moniert worden, wird aber trotzdem voraussichtlich geändert.
3.) Wird eingeschränkt.)

„Szenen-Streit"

Es gibt zwei Veranstalter von Copy-Partys in Bocholt. Die einen sind wir, Stefan Hüls und Jan Derk Mallander (frei, keine Gruppe) und die anderen sind J. und M. alias Sanity. Diese beiden Personen waren in letzter Zeit in den verschiedensten Gruppen wie Treacl, Proton, United Forces usw. Wie man sich nun natürlicherweise denken kann, gibt es zwischen uns und den Veranstaltern B (Sanity) eine Art Konkurrenzkampf, wer nun die beste Party macht. Wir veranstalteten als erstes am 22.07.1990 eine Party unter dem Namen Action News. Wir waren mit der Party nicht zufrieden, da nur etwa 80 Personen diese Party aufsuchten.

Veranstalter B (J.& M.) machten am 02.03.1991 eine Party unter dem Namen Treacl & Panic, die die Szene auch nicht zufriedenstellte, da zwar ca. 180 Personen erschienen sind, die Party jedoch von dauerhaften Stromausfällen begleitet war.

Dann planten wir Partys für den 09.06.91, den 14.09.91 und den 16.11.91! Da die Stadt Bocholt als Copy-Party-Town bekannter werden soll, haben wir in unserer Einladung zur Party vom 09.06.91 kurz erwähnt, daß schon Gruppen wie Panic usw. Partys in Bocholt veranstaltet haben.

Und das entspricht nichts als der reinen Wahrheit.

Und nur aus diesem Grunde behaupteten die Veranstalter B, wir hätten ihren (guten??) Namen für unsere „witzlose Party" geklaut. Mal ganz abgesehen davon, daß rein rechtlich Gruppennamen wie Sanity nicht geschützt sind und sich schon morgen jeder, der will, Sanity nennen kann, haben Veranstalter B sofort Anti-Demos, Flugblätter für andere Partys und alles sonstige Erdenkliche unternommen, um die Besucherzahlen für unsere Party möglichst stark zu mindern. Dann traten noch Gerüchte in Erscheinung, daß die Veranstalter B unsere Party mit Kurzschlußsteckern und Schlägereien boykottieren wollten, obwohl wir mit der Angabe von anderen Veranstaltern von Partys in Bocholt in unserer Einladung nur die Aufwertung der Veranstalter B beabsichtigten und eigentlich keine Nötigkeit der freundschaftlichen Einigung unsererseits vorgelegen hat, sind wir trotzdem auf Veranstalter B zugegangen, um den Ausbruch der Gerüchte auf eine unserer Partys vorzubeugen.
Nach mehreren Gesprächen mit Sanity und den Eltern der Jugendlichen haben wir freundschaftlich vereinbart, daß der Veranstalter B in Zukunft keine negativen Äußerungen bezüglich unserer Party tätigen werde. Seitdem haben wir auch keine anderen Veranstalter, die schon mal 'ne Party in Bocholt gemacht haben, in unseren Einladungen genannt.

Deshalb wundert es uns sehr, daß wir nun in der ASM einen öffentlichen Aufruf zur Boykottierung unserer Partys fanden. Auf unserer Party zeigte sich dann, daß alle Gespräche mit Sanity, die für uns freundschaftlich aussahen, nur eine heimtückische und gemeine Heuchelei waren. Denn in ihren Hinterköpfen haben sie hinterrücks wohl mehrere feindschaftliche Pläne gegen unsere Partys ausgearbeitet. So lief die Anti-Werbung gegen uns weiter, denn direkt auf unserer Party wurde ein weiteres Demo von Sanity gegen uns herausgebracht. In diesem Demo wurden nicht nur wir, sondern auch zahlreiche andere Bocholter Computerfreaks, die der Veranstalter B wohl nicht mochte, auf eine teilweise beleidigende Weise der Öffentlichkeit präsentiert.

Selbst dieses Demo wäre Grund genug gewesen, eine Strafanzeige gegen die Urheber zu erstatten.

(...)

Deshalb sehen wir uns auch gezwungen, der Gruppe Hausverbot auf unseren Partys zu geben und verschiedene „Rausschmeißer" einzustellen.

(...)

Folgende Punkte wurden von Veranstalter B eindeutig falsch dargestellt:

Keiner der von uns angegebenen Veranstalter ist frei erfunden. Im Augenblick beteiligen sich an der Bocholter Copy-Party Addonic, Crest, Action, Victims, Duplex und Oregon. Jeder kann sich persönlich an die einzelnen Gruppen wenden.

Wir haben niemanden arrogant zurückgewiesen. Wir haben uns wie oben erwähnt, mit Veranstalter B freundschaftlich geeinigt. Doch in ihren Köpfen schlummerten hinterrücks doch noch feindschaftliche Gedanken. Das hätten wir wissen sollen...
Es ist eine glatte Lüge von Sanity, daß Jan Derk Mallander in der Gruppe Spherical Designs ist oder war.

Daß wir einen kommerziellen Gewinn erzielen wollen, ist ja wohl total aus den Fingern gesogen. Denn mit unseren 5,-- DM Eintritt müssen wir unsere Kosten (Saalmiete, Werbung und die zu gewinnenden Preise von Pokalen, Taschenfernsehern, CD-Playern, Originalprogrammen bis hin zu Geldpreisen) finanzieren.
Kommerzielle Gewinnabsichten könnte man erst bei Eintrittspreisen von DM 20,-- vermuten, wie sie bei der nächsten Party von Veranstalter B verlangt werden.
Wir möchten noch erwähnen, daß wir es absolut nicht nötig haben, durch die Angabe von anderen Veranstaltern von Copy-Partys in Bocholt Zweideutigkeit erscheinen zu lassen, da zum einen genügend berühmte Gruppen bei unserer Party mitmachen und zum anderen Ende 1991 in einer Zeitschrift ein großer Wettbewerb gestartet wird, in dem die Leser unsere Party gegen das Venlo-Meeting testen sollen.
Zum Schluß bleibt noch zu sagen, daß man bei einigen Mitgliedern von Sanity mit härteren Mitteln als mit Strafanzeige durchgreifen muß, da Sanity noch vor kurzem auf einer völlig anderen Party, mit der wir nichts zu tun haben und auf der wir auch nicht anwesend waren, in Deutschland Farbschmierereien und Streitereien angefangen haben.

(Anm. d. Red.: Atens sind – als Update gedacht – Jester und Diddle inzwischen nicht mehr bei Sanity, sondern bei den 'Rebels', btens scheint diese gesamte Auseinandersetzung auf einem ziemlich kindlichen Niveau geführt zu werden. Macht doch was Ihr wollt, ich häng' mich da nicht weiter rein.)







„Fragen über Fragen“

1.) Warum macht Ihr nicht mal ein Sonderheft nur mit Cheats und Pokes aus allen bisher erschienen Heften?
2.) Ich frage mich, warum die Softwarefirmen den Amiga nicht so gut ausnutzen wie die Japaner ihre Konsolen. Ich bin überzeugt davon, wenn man die Hardware richtig ausreizt (Blitter, Hardwaresprites, Hardwarescrolling, HAM-Modus etc.), könnte ein Amiga-Spiel genauso gut aussehen wie ein Mega-Drive-Spiel.
3.) Ein Aufruf an die Programmierer: Unterstützt mehr bei Action-Spielen die 1MB-Erweiterung!
4.) Wie wär's, wenn Ihr in jeder Ausgabe eine kleine Compilation-Ecke einrichtet?
5.) Schreibt doch bitte zu jedem Foto das System dazu!
6.) Könnt Ihr nicht am Ende des Heftes wenigstens eine kleine Vorschau auf das nächste Heft geben?

Master of Dynamite

(Anm. d. Red.: 1.) Wir arbeiten an etwas Ähnlichem.
2.) Das Problem ist – nichts gegen meinen Amiga – daß es beim Amiga nicht soviel auszunutzen gibt wie z.B. beim Mega Drive. Programme wie z.B. 'Turrican 2' oder 'Nebulus 2' nutzen den Amiga technisch weit mehr aus als vergleichbare Games das Mega Drive. Ein Beispiel: Das Mega Drive kann pro Zeile 40 je acht Pixel breite Sprites darstellen, insgesamt 2048. Diese Zahl dürfte wohl für sich sprechen.
3.) Recht so!
4.) Es wird bald wieder etwas ordentlicher im Heft, ob wir aber gleich eine Compilation-Ecke einführen, ist fraglich. Laßt Euch überraschen!
5.) Auch bei Tests zu nur einem System?
6.) Gemacht!

„Fataler Fehler“

(...)
Ihr habt eine fatalen, vielleicht TODBRINGENDEN Fehler begangen und solltet Euch vor Angela (6/91) verstecken. Die will Euch sicher noch wegen Frauenfeindlichkeit umbringen, und zwar wegen dem Cover der Doppelausgabe (...) 8+9/91.
(...)

Peter

(Anm. d. Red.: Danke für den Tip. Ich werde mich mit einem Karton tarnen.)

„Aufruf an alle Raubkopierer“

Als ich im letzten Monat so die ASM durchlas, fiel mir ein ganz besonders tolles Spiel auf. Dieses Spiel ward von so wundervoller Schönheit und Güte, daß ich gleich überall rumgephreakt habe, ob jemand dasselbe schon hat. Hatte aber keiner. Da fiel mir meine alte Großmutter ein, die da immer sprach: „Junge, Du kannst Dir Deine Soft doch auch im Laden kaufen!“. Dieses Wahnsinns-Spiel hatte aber kein Compi-Shop in meiner Nähe, und so dachte ich mit, bestell' doch mal bei einem Versand. Also die ASM her und nach Versandhäusern geguckt, Fax vorgeheizt und rüber mit der Bestellung. Im gleichen Augenblick fielen mir all' die schlimmen Briefe aus dem Feedback ein: „... hab' mir XXX XXXX bestellt und bekam nach drei Wochen ein Perfektelektronik-Frischtoastgerät mit Brötchenröstaufsatz.“ ... „das Versandhaus, bei dem ich wegen eines kaputten Spieles reklamiert habe, belagert unser Haus.“ ... „hab' gar keine Lust mehr, war alles kaputt. . .kopier' jetzt nur noch. . .“ etc.

Ich schloß mich in mein Zimmer ein und weinte bitterlich über meine eigene Blödheit, da ich auch noch bei einem der billigsten Versandhändler bestellt hatte. Das war an einem Freitag. In dieser Phase tiefsten Depression sprach meine Mami zu mir, ich solle das Geld doch schon mal bereitlegen, vielleicht käm' das Spiel ja schon Montag. Ich gönnte ihr ein gequältes, mitleidiges Lächeln und machte mich nach siebzehn Jahren (seit meiner Taufe) zum ersten Mal wieder auf den Weg zur Kirche, im in mich zu kehren und Buße zu tun...
Und was sach ich Euch? Am nächsten Tag war's da! Kein Witz! Mit Originalverpackung! Und mit Bilder drauf! Und mit Anleitung!
(...)
Kein Trial-and-Error, kein Absturz im vierten Level, weil der Cracker geschlampt hat. Aufruf an alle Raubkopierer: Probiert's mal aus, es macht höllisch Spaß! Ich werde mir in Zukunft wenigstens ein Spiel im Monat kaufen, eines, von dem ich weiß, daß es sein Geld wirklich wert ist.

Rat

„Beschwerde“

Bis zum heutigen Tage war ich begeisterter Leser der ASM, doch jetzt fühle ich mich veranlasst, mich zu beschweren. Der Grund dafür ist folgender: Vor zwei Tagen habe ich mich dazu entschlossen, Informationen über das Spiel 'Monster Business' bei der Firma 'Eclipse' aus Halle/Westfalen anzufordern. Doch zu meiner Enttäuschung bekam ich Nachricht von dr Bundespost, daß keine Firma Eclipse existiert. Nun frage ich mich, ob es sich nur um einen kleinen Fehler der Redaktion, oder um eine mutwillige Täuschung der Leser handelt. Da ich wirklich interessiert an den Informationen bin, bitte ich Sie, mir diese zukommen zu lassen, oder mir wenigstens die richtige Adresse der Hersteller des Spiels 'Monster Business' zu schicken.

Matthias Röthemeyer

(Anm. d. Red.: Sooo, ganz ruhig bleiben, erst mal einen Gang zurückschalten und bis zwanzig zählen. Zur Erklärung:
Die Firma 'Eclipse' existiert. Ihr Sitz ist in Halle/Westfalen. Es ist aber eine kleine Firma. Das bedeutet, daß die Post die ganze (!) Adresse braucht, um Karten etc. richtig abliefern zu können. Der noch fehlende Teil der Adresse lautet 'Versmolder Str. 41'. Frage unsererseits: Welche Informationen bezüglich 'MB', brauchst Du? Schließlich haben wir's schon getestet. Wie dem auch sei, jetzt bist Du schlauer.)



C-L-U-B-S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der hier gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch! Unsere Adresse:

ASM
CLUBS
Postfach 870
3440 Eschwege

------- LOS GEHT ES: -------

Name:
Double Trouble
Anschrift:
Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47
Tel.: 030/6849816
System/e:
Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten:
Für Berliner 25 Mark, für Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder:
Über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
Kostenlose vierteljährliche Clubzeitschrift mit ebenfalls kostenlosen Kleinanzeigen, Hotline, Wettbewerbe, Gute Beziehungen zu Versandhändlern
Besonderheiten:
Erster Berliner Fanclub seiner Art

Name:
Nintendo Power Club
Anschrift:
Gregor Czempiel
Theodor-Körner-Weg 12,
2000 Hamburg 61
System/e:
Game Boy, Super Famicom
Bedingungen/Kosten:
Aufnahmegebühr 5 Mark, danach zweimonatlich zwei Mark
Anzahl der Mitglieder:
Keine Angaben
Aktionen/Leistungen:
Zweimonatliche Clubzeitschrift, Hotline, Verleih, Tausch, An- und Verkauf von Game Boy-Modulen, Wettbewerbe
Besonderheiten: Gebühren werden per Porto beglichen

Name:
Amiga Softy Club
Anschrift:
Florian Nuxoll
Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Halbjährlich 6 Mark in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen:
Preisvergleiche, Tips & Tricks
Besonderheiten: keine

Name:
Internationaler LYNX-Club
Anschriften:
- Deutschland -
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Österreich -
Christian Lenikus
Weidenweg 18, A-4820 Bad Ischl
- Schweiz -
Eugen Rodel
Sängeliweg 45, CH-4500 Langenthal
System/e:
Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland):
Anmeldegebühr 5 Mark (Grundinformationen), monatlich 3 Mark (für monatliche Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 65
Aktionen/Leistungen:
Internationaler Informationsaustausch, Club-Magazine, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Kontake, Treffen
Besonderheiten:
Größter LYNX-Club in Deutschland

Name:
Die hessische Amis
Anschrift:
Steffen Behr
Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten: 15 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen:
Vierteljährlich Clubzeitschrift, halbjährlich Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Lösungen zu Spielen, Kostenlose Kleinanzeigen, Wettbewerbe
Besonderheiten: Keine

Name: Amiga-Fighters
Anschrift:
Andreas Dubois
Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e:
Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
5 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
Monatliches Clubmagazin, kostenlose PD-Bibliothek, monatliche Preisausschreiben, kostenlose Kleinanzeigen, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen
Besonderheiten: keine

Name:
Amiga-Club Oberhofen
Anschrift:
Wolfram Sparka
Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen
Tel.: 0751/62918 (Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e:
Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten:
36 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen:
Clubzeitschrift
Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service
Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf
Besonderheiten: Weitere Infos gegen 2 Mark Rückporto

Name:
Amiga-Ankh-Club
Anschrift:
Marc Fischer
Buchenstr. 9a, 8311 Altfraunhofen
System/e:
Amiga 500/2000/3000
Bedingungen/Kosten:
6 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
Monatliche Clubzeitung
An- und Verkauf von Software, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung
Besonderheiten: Keine

Name:
Challenger-Videospielclub
Anschrift:
Gerhard Pierzinger
Niederbreitenbach 177, A-6322 Kirchbichl
Tel.: 05338/7143 (Harald Mähr)
Österreich
System/e:
Alle Systeme; Schwerpunkte bei Sega Mega, PC Engine und Super Famicom
Bedingungen/Kosten:
50 Schilling (8 Mark) monatlich
Anzahl der Mitglieder: Keine Angaben
Aktionen/Leistungen:
Monatliche Clubzeitschrift, Sammelbestellungen (Österreich), Clubabende mit Wettbewerben, Hotline (Sa. von 10-12h)
Besonderheiten: Videozine in Planung (gegen Aufpreis)

Name:
MBE-MSX Computerclub Wien
Anschrift:
Peter Lechner
Justgasse 29/22/12, A-1210 Wien - Österreich
System/e:
MSX
Bedingungen/Kosten:
zwischen 200 Schilling (30 Mark) und 400 Schilling (60 Mark) jährlich
Anzahl der Mitglieder: Keine Angaben
Aktionen/Leistungen:
Bestimmen die Mitglieder selbst, hauptsächlich:
Erfahrungsaustausch, Programmierung, alle zwei Wochen Meeting
Besonderheiten: Keine

Name:
Club No. 1
Anschrift:
Michael Klessinger
Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e:
Alle Systeme
Bedingungen/Kosten: Keine
Anzahl der Mitglieder: Keine Angabe
Aktionen/Leistungen:
Tauschbörse für Hard- & Software, Erfahrungsaustausch
Besonderheiten: Keine

Name:
Zefa Club
Anschrift:
Alexander Fabian
Carl-Benz-Str. 6c, 6140 Bensheim 1
System/e:
C-64
Bedingungen/Kosten:
Besitz von C-64 mit Floppy; 5 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
Monatlich zwei Clubdisks, Clubtreffen
Besonderheiten: Keine

Name:
ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift:
Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e:
nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: 5 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen:
Vierteljährliches Clubmagazin (Disk & Papier!), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art
Besonderheiten: Keine

Name:
Amiga Club Österreich
Anschrift:
Kirchengasse 27, A-1070 Wien
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Jährlich 120 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 1300
Aktionen/Leistungen:
Hotline täglich von 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentlich Clubnachmittag
Besonderheiten: Keine

Name:
LYNX Star Club
Anschrift:
Andre Linken
Spessartstr. 9b, 6457 Maintal 2
oder
Marc Waluja
Maudacher Str. 376, 6700 Ludwigshafen
System/e:
Atari LYNX
Bedingungen/Kosten:
Kosten von DM 3.- ohne weitere Angaben
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
Hotlines, kostenloser Modulverleih, Tips & Tricks, Clubtreffen, Sammelbestellungen
Besonderheiten: Keine

Name:
Unicorn-Public-Domain-Club
Anschrift:
T. Hasenbein
Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

System/e:
Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten:
Einmalige Anmeldegebühr: 10 Mark
Jahresabo Clubdisk (6 Stk.): 20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 100
Aktionen/Leistungen:
Reiner PD-Club, Rabatte für Mitglieder, kostenlose Anzeigen auf Disk, Hilfestellungen, 'Geburtstagsüberraschung', Clubtreffen & Disk in Planung
Besonderheiten:
Infos & Mitgliedschaftsantrag gegen Rückporto

Name:
Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift:
Andre Lorenz
Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e:
Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen:
Alle zwei Monate erscheint eine Clubzeitschrift
Besonderheiten: Eigene Band, Aufnahme nur nach Fotosichtung möglich

---

Name:
Computerclub „KICK OFF"
Anschrift:
Udo Volkmann
Stresemannstr. 2, 5300 Bonn 1
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Kein Beitrag! Bei den Spieltreffs ist für Verzehr ein individueller Beitrag zu leisten.
Anzahl der Mitglieder:
K. A., da Mitgliedschaft nicht erforderlich
Aktionen/Leistungen:
„Computersenioren" spielen in geselliger Runde 'Kick Off', Turniere mit 'Player Manager'-Unterstützung
Besonderheiten:
Teilnahme ab 20 Jahren aufwärts

Name:
AmigaPowerClub
Anschrift:
Michael Reiserer
Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e:
Alle Amigas
Bedingungen/Kosten: Keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.
Besonderheiten:
Offen für alles, u.U. Untergruppe 'Archimedes'

Name:
Future All e.V.
Anschrift:
Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei:
Ralf Kalkowsky
Eichendorffstr. 30, 4047 Dormagen 5
Tel. & BTX: 02106/45835
System/e:
Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten:
7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 250
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchige Clubzeitschrift (kostenlose Kleinanzeigen), Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen
Besonderheiten:
Zusammenschluß von Computerfreaks, die die Computerei als Hobby betrachten, das nicht in Arbeit ausarten soll.

Name:
Amiga World
Anschrift:
Ole Brandenburg
Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim
Tel.: 05382/4858
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
3 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 3
Aktionen/Leistungen:
Monatliches Clubheft, Grafikwettbewerbe, Zweimal jährlich Clubdisk
Besonderheiten:
Keine

Name:
James Lloyd Archimedes Club Deutschland
Anschrift:
W. Schaufler
Höhenstr. 31, 6926 Kirchardt-Berwangen
Mailbox (k.A.): 07266/2825
System/e:
Archimedes
Bedingungen/Kosten:
Keine Angaben
Anzahl der Mitglieder: Keine Angaben
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool, Mailbox, Workshops, Hardware-Miet-Service, Scan-Service, Clubzeitschrift „A-Plus", Rabatte bei Einkauf
Besonderheiten:
Keine

Name:
DRAGI – Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift:
DRAGI
z.Hd. Herrn Müller
Brühler Straße 42, 5353 Mechernich-Firmenich
System/e:
Atari STs
Bedingungen/Kosten: Keine
Anzahl der Mitglieder: Keine Angaben
Aktionen/Leistungen:
Softwarevermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.
Besonderheiten:
Diskettenmagazin geplant, aktive Mitarbeit erwünscht

Name:
Go Arie Go
Anschrift:
Jürgen Tumbrink
Rilkeweg 1, 4402 Greuen 1
Tel.: 02571/2082 oder 05901/1801
System/e:
Amiga, PC, C-64, Sharp MZ-800
Bedingungen/Kosten:
Treffen jeden Samstag, Beitrag 4 DM monatlich, unentschuldigtes Fehlen 1 DM, Alkohol beim Spielen verboten
Anzahl der Mitglieder: 5
Aktionen/Leistungen:
Keine Angaben
Besonderheiten: Es wird nur gespielt

Name:
Fantasy Club Amiga
Anschrift:
Markus Maly
Hauptstraße 40/9, A-1140 Wien
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Einmalige Gebühr von 10 Mark/70 öS
Anzahl der Mitglieder: ca. 35
Aktionen/Leistungen:
Tips & Tricks, Hard- u. Softwareservice, Anwenderhilfen, Zeitschriftenliste, Demos
Besonderheiten:
unendliche Garantie auf jedes Programm

Name:
64'er Spiele Club
Anschrift:
Wolfgang Weitzdörfer
Fürstenstr. 15, 8969 Dietmannsried bei Kempten
Tel.: 08374/8688
System/e:
C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, monatlich fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen:
Monatliche Clubzeitschrift, Vorstellung privater Programme, Soft- und Hardware-Flohmarkt
Besonderheiten:
weitere Informationen gegen eime Mark in Briefmarken

Name:
The ultimate ComputerClub
Anschrift:
Alexander Carbin
Birkengangstr. 26, W-5190 Stolberg
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
keine (Abo d. Clubzeitschrift wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool, Clubzeitschrift (zwei Disks) zweimonatl.
Besonderheiten:
Infos bei: Martin Hammers, Am Kleekamp 33, 5180 Eschweiler

Name:
Amiga S.H.S.
Anschrift:
Ole Brandenburg
Hariehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim
Tel.: 05382/4858
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
monatlich 60 Pfennige
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
An- und Verkauf von Amiga-Originalen, verbilligte Software, Cheats & Lösungen, Info-Heft alle vier Wochen
Besonderheiten: keine

Name:
Europe
Anschrift:
Amiga:
Daniel Kempkes
Bömkesweg 56, 4290 Bocholt
C-64:
Dirk Denker
Mühlenweg 39, 4290 Bocholt
System/e:
Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: Besitz von neuesten Demos bzw. Public Domain
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Regelmäßiger Tausch neuester Demos/PD, Kontaktsuche zu Demogruppen
Besonderheiten:
PLKs/Postfach werden nicht anerkannt, nur Privatadressen

Name:
The last CPC-Club
Anschrift:
Frank Beckmann
Au-Str. 1, W-8075 Vohburg
Tel.: 08457/1446 (ab 18h)
System/e:
Schneider CPC
Bedingungen/Kosten:
Besitz eines CPCs
Anzahl der Mitglieder: 2
Aktionen/Leistungen:
Tausch, An- und Verkauf von Spielen, Tips & Tricks, Hotline, Sammeleinkauf
Besonderheiten: nur Cass.!

Name:
KaNi-Computer-Club
Anschrift:
Michael Nithammer
Brachtenbecker Weg 39, W-5990 Altena
System/e:
PC
Bedingungen/Kosten:
Jahresbeitrag 20 Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Kostenlose zweimonatliche Clubzeitschrift (Disk), Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Adressenvermittlung, Sammelbestellungen
Besonderheiten:
Info gegen 60 Pfennige Rückporto

Name:
Magic Power
Anschrift:
An't Pumpwark 7, 2942 Jever
oder
Herrengarten 11, 2942 Jever
Tel.: 04461/5772
System/e:
Amiga
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, desweiteren Monatlich zwei Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen:
monatliche Clubzeitschrift, halbjährlich Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen
Besonderheiten: Originalspielverleih

Name:
Hot Shot
Anschrift:
Sebastian Heckhoff
Geeste 21, Velen 4282
Tel.: 02863/2752
Fax: 02863/4541
System/e:
Sega Master, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: Aufnahme fünf Mark, danach monatlich vier Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Clubzeitschrift ab '92, Hotline, Softverleih, -tausch, -an- und -verkauf, Tips etc.
Besonderheiten: keine

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelsberger
Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33
Tel.: 030/8262888
System/e:
Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
25 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: z Zt. 30
Aktionen/Leistungen:
Kostenlose vierteljährliche Clubzeitung, Hotline, Trödelmarkt
Besonderheiten: Spezialisierung auf amerikanische NES-Module

Name: The Club for Everybody
Anschrift: Marc Gautier
Scheideschloot 20, 2990 Papenburg 1
Tel.: 04961/72751
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: sechs Mark in Briefmarken zweimonatlich
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin zweimonatlich, Hotline (Mi. u. Do., 15-17h, Tel.: s.o.)
Besonderheiten: keine

Name: C-64 'n' Action-Club
Anschrift: Thomas Neugebauer
Ostring 162, 6231 Schwalbach
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten:
zweimonatlich 4,50 Mark
Anzahl der Mitglieder: 6
Aktionen/Leistungen:
Clubzeitung vierteljährlich, monatliches Clubtreffen, jährlich Clubdisk, Uservermittlung, halbjährlich Party
Besonderheiten: keine

Name:
The Strike Force 2000 Soft
Anschrift: S. Konarkowski
Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme zehn Mark, desweiteren fünf Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen:
Monatliche Clubzeitung (gratis), Wettbewerbe, PD-Soft
Besonderheiten: keine

Name: Computerclub Hohenlimburg
Anschrift: Hans-Werner Wiekhusen
Im Klosterkamp 16, 5800 Hagen 5
Tel.: 02334/54733
System/e: PC
Bedingungen/Kosten:
lediglich Portoauslagen
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Erfahrungsaustausch/Hilfe
Besonderheiten: keine

Name: VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha
Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e:
Atari ST, Schneider CPC 464
Bedingungen/Kosten:
18 Mark (120 öS) jährlich, bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Tausch von Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen
Besonderheiten: keine

Name: Amiga-Club Deutschland
Anschrift: Andreas Conradt
Lerchenkamp 19, 2000 Hamburg 61
Tel.: 040/5591968
oder: Artur Boebel
Halstenbekerstr. 13d, 2000 Hamburg 61
Tel.: 040/5591764
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Fünf Mark monatlich (alles eingeschlossen)
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
Zweimonatliche Clubdisk, PD-Disketten gratis, Rabatte/Sammeleinkauf, Einsteigerhilfen, Erfahrungsaustausch
Besonderheiten: keine Altersbegrenzung, anfängerfreundlich, Auslandsmitgliedschaften gegen Aufpreis

---

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper
Residenza Andromeda 10, I-20080 Basiglio/Milano 3
Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e:
Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: fünf Mark (fünf sFr, 35 öS, alles inklusive)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen:
Clubzeitschrift alle vier Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.
Besonderheiten: einer der größten Amiga-Clubs Italiens

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC
Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27
Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: kein Mitgliedsbeitrag, lediglich Erstattung der Versandkosten für das monatlich erscheinende Clubmagazin 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährlich)
Anzahl der Mitglieder:
Über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Hotline, Clubrabatte
Besonderheiten: Probeausgabe der 'Joypad' und weitere Infos gegen 1,40 Mark Rückporto

---

Name: Amiga Tigers
Anschrift: Nico Pothmann
Mont-Cenis-Str. 121, 4690 Herne
Tel.: 02323/10507
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
zwei Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder:, 3
Aktionen/Leistungen:
Einmal jährlich Kick-Off-Turnier - Spieletips
Besonderheiten: keine

Name: Amiga Vice Club
Anschrift: Ingo Klotzsch
Ahltenerstr. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: drei Mark monatlich für Disk und Porto
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Monatliche Clubdisk, PD-Versand, Tips & Hilfen
Besonderheiten:
Infodisk gegen 2,50 Mark

Name: Commodore Computer Club
Anschrift: Andy Ortmeier
Zum Teich 1, 4543 Lienen
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme: 6 Mark, danach halbjährlich 10 Mark
Anzahl der Mitglieder: 4
Aktionen/Leistungen:
Einmal jährlich Clubzeitung, Preisvergleiche, Treffen, Infos über die Forma mit dem 'C'
Besonderheiten: keine

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek
Schmelenheide 30,
4194 Bedburg-Hau, Tel.: 02821/69917
System/e: Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme fünf Mark, monatlich fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
PD-Bibliothek, wöchentliches Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener Atari ST, Kontakt-, Info- und Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen, Beratung auch von Nichtmitgliedern
Besonderheiten: keine

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück
Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven
oder: Harry Rink
Straßburger Platz 2,
2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
alle zwei Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
Monatliches Clubmagazin, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben
Besonderheiten: Weitere Infos gegen zwei Mark Rückporto

Name: NES Power Club II
Anschrift: Marco Sennholz
Handwerkstr. 19, 2800 Bremen 19
System/e: NES
Bedingungen/Kosten:
vierteljährlich zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Monatliche Clubzeitung, zweimonatlich Preisausschreiben, Tauschbörse, kleine Altersbeschränkung
Besonderheiten: keine

Name: The Untouchables
Anschrift: Klaus Watschinger
Roseggerstr. 2, 6020 Innsbruck
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Man sollte im Raum Innsbruck/Tirol wohnen; Mindestalter elf Jahre
Anzahl der Mitglieder: 4
Aktionen/Leistungen:
Anfängerhilfen, Treffen, Spieletips, Tauschbörse, Infoblätter, mind. einmal jährlich ein Wettbewerb
Besonderheiten: keine

Name: Powerkonsolenclub
Anschrift: Christian Lepka
Am Bischofskamp 71,
4100 Duisburg 11, Tel.: 0203/595314
System/e: Atari Lynx, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
Besitz beider Systeme, einmal monatlich Clubtreff in Marseloh
Anzahl der Mitglieder: k. A.

Aktionen/Leistungen:
Monatlicher Treff, Comlynxen
Besonderheiten: Clubausweise

Name: TCP
Anschrift: Andreas Magerl
Hochplattenweg 4, 8212 Übersee
Tel.: 08642/6697
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme: zehn Mark (Antrag mit Rückporto anfordern)
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Sonderpreise bei Soft-Hardware, Erfahrungsaustausch, Kontaktvermittlung
Besonderheiten:
Keine monatliche Beiträge

Name: T.R.T.
Anschrift: Sven Kleefeld
Goldregenweg 7, 3170 Gifhorn
System/e: Amiga, C-64, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
eine Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 9
Aktionen/Leistungen:
Modulverleih, monatliches Clubheft (separat f. jedes System), Wettbewerbe, Digi-Service
Besonderheiten: keine

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift: Christian Lohmann
Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten:
monatlich drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen:
Monatliche Clubzeitung, monatliches Preisausschreiben
Besonderheiten:
Infos gegen Rückporto

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli
Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49
Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten:
Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
monatliche Clubzeitung, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen
Besonderheiten: Bis zu fünf PD-PRGs pro Woche sind umsonst

Name: D.K.S.
Anschrift: Daniel Krüger
Virchow Str. 5,
O-2000 Neubrandenburg
System/e: alle CPCs
Bedingungen/Kosten: k. A.
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Kostenlose Clubzeitschrift
Besonderheiten: keine

Name:
A.U.C.H. (Amiga User Club Herten)
Anschrift: Timo Gertenbach
Blitzkuhlenstr. 22,
4350 Recklinghausen
System/e: alle Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitz eines Amigas, vier Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Clubtreffen, Grafik- und Musikerstellung, Problemhilfe, Feten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtage, Rabatte für Mitglieder, Kontakeherstellung
Besonderheiten: Musikerstellung mit Oktalyzer, Club-T-Shirt

ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	**-**	**-**	**A**
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	**L**	**P**	**A**
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	**L**	**P**	**A**
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	**L**	**P**	**A**
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	**L**	**P**	**-**
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Galdregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	**(L**	**P)**	**A**
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	**L**	**P**	**-**
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	**(L**	**P)**	**A**
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	**L**	**-**	**-**
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	**(L**	**P)**	**A**
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	**(L**	**P)**	**A**
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	**L**	**P**	**A**
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	**L**	**-**	**-**
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	**L**	**-**	**-**
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	**-**	**-**	**A**
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 SECRET OF MONKEY ISLAND

Amiga	74,90
Atari ST	74,90
PC	VGA 89,90
PC	EGA 69,90

- komplett deutsch -

2 WING COMMANDER incl. SECRET MISSION 1 und 2

IBM PC 169,00

3 RAILROAD TYCOON

Amiga	89,90
Atari ST	89,90
IBM PC	84,90

		Amiga	C 64	IBM-PC	Atari ST
4.	SIM EARTH			84,90	
5.	LEMMINGS	69,90		89,90	69,90
6.	FATE-GATES OF DAWN	79,90			
7.	EYE OF THE BEHOLDER	84,90		84,90	
8.	ULTIMA 6		89,90	89,90	
9.	CHAOS STRIKES BACK	74,90			74,90
10.	BUCK ROGERS	89,90	64,90	89,90	

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

SIE FINDEN UNS AUF DER AMIGA 91

HALLE 7/8

31.10. - 3.11.1991

SONDERANGEBOTE

Programm	Sprache	Typ	Amiga	C 64	IBM-PC
Arctic Fox	D	SIM	—	—	39.90
Bad Blood	D	ROL	—	—	49.90
Bard's Tale 1 + Dungeon Wizard	D	ROL	—	49.90	—
Bard's Tale 1 The	D	ROL	—	24.90	—
Bard's Tale 2 The	D	ROL	49.90	29.90	49.90
Bloodwych	E	ROL	—	44.90	—
Boulder Dash (3,5")	D	ARC	—	—	19.90
Boulder Dash 2 (3,5")	D	ARC	—	—	19.90
California Games	D	SPO	24,90	—	24,90
Caveman Ugh-lympics	E	SPO	—	24.90	39.90
Dam Busters The	D	SIM	—	29.90	—
Defender of the Crown	D	STR	39,90	—	39,90
Deja Vu	E	ADV	—	24.90	—
Dungeon Wizard	D	ROL	—	29.90	—
Emerald Mine 1	D	ARC	—	29.90	—
Emerald Mine 2	D	ARC	—	29.90	—
Emerald Mine 3 Professional	D	ARC	29.90	—	—
Eye Of Horus	D	ARC	—	29.90	—
Faery Tale Adventure The	E	ROL	—	39.90	—
Football Manager 1	E	SPO	19,90	14.90	—
Football Manager 2	D	SPO	29.90	29.90	—
Garrison	D	ARC	29.90	—	—
Hollywood Poker	D	STR	—	19.90	—
In 80 Tagen Um Die Welt	D	STR	—	9.90	—
Infiltrator 2	D	ADV	—	29.90	—
Interceptor F 18/A	D	SIM	39.90	—	—
International Karate	D	SPO	—	19.90	—
Jet	D	SIM	59.90	—	—
Jump Jet	E	SIM	—	14.90	—
L.A. Crackdown	E	ADV	—	24.90	—
Lords Of Conquest*	D	STR	—	—	39.90
Millennium 2.2	E	SIM	59,90	—	—
Ms. Pacman	E	ARC	—	—	24.90
Out Run	D	SPO	24,90	—	24,90
Pacman	E	ARC	—	14.90	—
Pinball Wizard	D	ARC	29.90	—	—
Seconds Out	E	SPO	19.90	—	—
Silent Service	E	SIM	—	49.90	49.90
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	14.90	—	—
Slaygon	E	ROL	29.90	—	—
Starways	D	ARC	19.90	—	—
Thunderchopper	E	SIM	—	49.90	49.90
Track & Field incl. Joypad	E	SPO	—	34.90	—
TV Sports Football	D	SPO	34,90	—	34,90
Ultima 3	D	ROL	49.90	39.90	—
UMS Set incl. 2 Sceneries	D-	SIM	59.90	—	—
Up Periscope	D	SIM	—	49.90	49.90
Whirlygig	D	ARC	14.90	—	—
World Class Leaderboard	E	SPO	24,90	—	24,90

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
688 Attack Submarine	SIM	74,90	—	—	84,90	J	J
A 10 Tank Killer V. 1.5 (AM 1 MB)	SIM	94,90	—	—	94,90	J	J
A H 73 Thunderhawk	SIM	74,90	—	—	—	—	—
Armour Geddon	STR	74,90	—	74,90	—	—	—
Bandit Kings Of Ancient China	SIM	94,90	—	—	94,90	—	—
Bard's Tale 3 The	ROL	74,90	69,90	—	79,90	—	—
Battle Command	SIM	74,90	—	74,90	84,90	J	—
Battlechess 2	STR	69,90	—	—	84,90	J	J
Battlehawks 1942	SIM	69,90	—	—	69,90	J	—
Bundesliga Manager	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90	J	—
Cadaver	ADV	74,90	—	74,90	—	—	—
Cadaver Levels The Payoff	ADV	44,90	—	44,90	—	—	—
Castles	SIM	—	—	—	89,90	J	J
Centurion Defender Of Rome	SIM	69,90	—	—	84,90	J	—
Challengers	COM	84,90	64,90	84,90	84,90	—	—
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90	—	74,90	—	—
Charge Of The Light Brigade	SIM	84,90	—	—	—	—	—
Chuck Yeager 2.0	SIM	74,90	—	—	—	—	—
Chuck Yeagers Air Combat	SIM	—	—	—	84,90	—	—
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	—	—	—	84,90	—	—
Command H.Q.	SIM	—	—	—	89,90	—	—
Crystals Of Arborea	ROL	74,90	—	—	74,90	—	—
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90	—	77,90	—	—
Dark Heart Of Uukrul	ROL	—	—	—	84,90	—	J
Death Knights Of Krynn	ROL	—	79,90	—	89,90	—	—
Deuteros	ARC	84,90	—	84,90	—	—	—
Deutsches Afrika Korps	SIM	—	69,90	—	—	—	—
Deutsches Afrika Korps Szenarios	SIM	—	19,90	—	—	—	—
Drachen Von Laas Die	ADV	74,90	—	—	—	—	—
Dragon Flight	ROL	84,90	—	84,90	—	—	—
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	—	89,90	—	—
Dungeon Master (AM 1 MB)	ROL	74,90	—	74,90	—	—	—
Dunkle Dimension Die	ROL	—	69,90	—	—	—	—
Elite	SIM	74,90	—	—	74,90	—	—
Elite Plus (EGA/VGA)	SIM	—	—	—	94,90	J	J
Elvira Mistress Of The Dark (AM 1 MB)	ADV	84,90	59,90	84,90	94,90	J	—
Epyx Sporting Gold	COM	74,90	—	74,90	74,90	—	—
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,90	—	89,90	99,90	J	—
F 15 Scenario Operation Desert Storm	SIM	—	—	—	44,90	J	J
F 16 Combat Pilot	SIM	79,90	44,90	—		—	—
F 19 Stealth Fighter	SIM	84,90	—	84,90	94,90	J	J
F 29 Retaliator	SIM	74,90	—	74,90	74,90	J	—
Fast Lane	COM	—	—	—	84,90	—	—

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
Full Blast	COM	74,90	59,90	84,90	84,90	—	—
Gateway to the Savage Frontier	ROL	—	—	—	79,90	J	J
Genghis Khan	SIM	94,90	—	—	94,90	—	—
Gunship	SIM	84,90	79,90	84,90	94,90	—	—
Högar der Schreckliche	ARC	69,90	—	—	—	—	—
Harpoon	SIM	99,90	—	—	119,90	J	—
Imperium	SIM	74,90	—	74,90	84,90	J	—
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,90	—	67,90	67,90	—	J
Indianapolis 500	SPO	74,90	—	—	74,90	J	J
Invest	SIM	64,90	44,90	64,90	84,90	—	—
Kick Off 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90	J	J
Kick Off 2 Final Whistle	SPO	39,90	—	—	—	—	—
Kick Off 2 Winning Tactics	SPO	24,90	—	24,90	—	—	—
Krieg Um Die Krone	SIM	—	49,90	—	—	—	—
Krieg Um Die Krone 2	SIM	—	59,90	—	—	—	—
Legend Of Faerghail	ROL	74,90	—	74,90	74,90	—	—
Links (Golf)	SPO	—	—	—	94,90	J	J
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90	—	74,90	74,90	—	J
Lords Of Doom	ADV	74,90	49,90	74,90	—	—	—
M 1 Tank Platoon	SIM	84,90	—	84,90	94,90	J	J
Manager	SIM	—	44,90	—	—	—	—
Manchester United Europe	SPO	74,90	—	74,90	—	—	—
Maniac Mansion	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90	—	—
Mario Andrettis Racing Challenge	SPO	—	—	—	74,90	J	J
Megatraveller	ROL	84,90	—	84,90	89,90	—	—
Mig 29 Fulcrum	SIM	94,90	—	94,90	94,90	J	—
Might & Magic 1	ROL	—	64,90	—	94,90	—	—
Might & Magic 2	ROL	89,90	—	—	89,90	—	—
Nobunaga's Ambition 2	SIM	94,90	—	—	94,90	—	—
Oil Imperium	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90	—	—
PGA Tour Golf	SPO	74,90	—	—	74,90	J	—
Pirates!	SIM	74,90	69,90	—	89,90	—	—
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	ROL	69,90	89,90	—	89,90	—	—
Populous	STR	74,90	—	74,90	74,90	—	J
Populous Promised Lands	STR	29,90	—	29,90	39,90	—	J
Ports Of Call	SIM	89,90	—	—	89,90	—	—
Powermonger	SIM	74,90	—	74,90	—	—	—
Powerpack	COM	74,90	—	74,90	—	—	—
Rainbow Collection	COM	59,90	44,90	59,90	—	—	—
Rolf Glau Edition	COM	84,90	69,90	—	84,90	—	—
Red Baron (EGA/HD oder VGA/HD)	SIM	—	—	—	119,90	J	J
Renegade Legion Interceptor (AM 1 MB)	SIM	84,90	—	—	94,90	—	—
Return of Medusa	STR	74,90	—	74,90	—	—	—

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
Rings of Medusa	STR	74,90	44,90	74,90	74,90	J	—
R-Type 2	ARC	74,90	—	74,90	—	—	—
Sands of Fire	SIM	—	—	—	84,90	—	—
Savage Empire (World Of Ultima 1)	ROL	—	—	—	94,90	J	J
Schwert Und Magie 1 + 2	ROL	—	29,90	—	—	—	—
Schwert Und Magie 3 + 4	ROL	—	29,90	—	—	—	—
Schwert Und Magie 5 + 6	ROL	—	29,90	—	—	—	—
Secret Of The Silver Blades	ROL	89,90	79,90	—	89,90	—	J
Secret Weapons of the Luftwaffe	SIM	—	—	—	94,90	J	J
Silent Service 2	SIM	—	—	—	89,90	J	J
Sim City (AM auch 512 KB)	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90	—	—
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44,90	—	—	44,90	—	—
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44,90	—	—	44,90	—	—
Sim City Terrain Editor	SIM	44,90	—	—	44,90	—	—
Sim City und Populous zusammen	SIM	84,90	—	84,90	84,90	—	—
Soccermania	COM	64,90	54,90	74,90	—	—	—
Spirit Of Adventure	ROL	74,90	—	—	89,90	J	J
Starflight 1	ROL	39,90	24,90	39,90	39,90	—	—
Starflight 2	ROL	—	—	—	89,90	J	—
Sterne Wie Staub	SIM	—	54,90	—	—	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles	ARC	74,90	54,90	—	74,90	—	—
Test Drive 2 Collection	COM	84,90	69,90	—	84,90	—	—
Test Drive 3	SIM	—	—	—	84,90	J	J
Their Finest Hour	SIM	84,90	—	84,90	89,90	—	J
Toki	ARC	74,90	—	—	—	—	—
Transworld	SIM	74,90	49,90	74,90	84,90	J	—
Turrican 2	ARC	74,90	44,90	74,90	—	—	—
Ultima 4	ROL	89,90	89,90	—	—	—	—
Ultima 5	ROL	—	89,90	—	89,90	—	—
Ultima Trilogie (Teil 1 - 3)	ROL	—	79,90	—	79,90	—	—
UMS 2	SIM	84,90	—	84,90	94,90	—	—
Virtual Reality	COM	89,90	—	84,90	89,90	—	—
Virtual Worlds 1	COM	84,90	—	—	—	—	—
Virtual Worlds 2	COM	84,90	—	84,90	84,90	—	—
War Lord	SIM	—	49,90	—	—	—	—
War Lord Szenario	SIM	—	19,90	—	—	—	—
Wild West World (mit Spielbrett)	SIM	89,90	—	—	89,90	—	—
Wing Commander	SIM	—	—	—	94,90	J	J
Wing Commander Secret Missions 1	SIM	—	—	—	49,90	J	J
Wing Commander Secret Missions 2	SIM	—	—	—	49,90	J	J
Winning 5 The	COM	84,90	—	84,90	84,90	—	—
Wizardy 6 (Bane of the cosmic Fox)	ROL	94,90	—	—	94,90	—	—
Zak Mc Kracken	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90	—	—

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet: der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet: Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

Händleranfragen erwünscht!

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Bestelladresse

COMPUTER PROGRAMM SERVICE

FRANK HEIDAK
Franzstraße 7
5000 Köln 41

tel. Bestellannahme:
0221/40 74 47
0221/40 68 88
0221/40 17 80
Fax 0221/40 19 89

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB

.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB

.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB

.... ☐L ☐P ☐A ☐PRG ☐TEST ☐ZUB

Bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS Cards · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA · EUROCARD

Auftraggeber ☐ **Kundenmagazin (kostenlos)**

Name: ....

Straße: ....

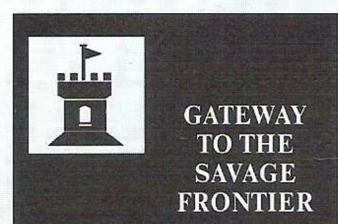
Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: .... Kred. Karten - Firma: .... Verfall: ....

Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: ....

Stoppt den Wüstensturm!



GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

System: PC (640 KByte, CGA – VGA, Ad Lib, Soundblaster, AT-Laufwerk erforderlich), **empf. VK-Preis** ca. DM 90, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Softgold, 4044 Kaarst 2.

Eigentlich sollte es nur nur ein Routineauftrag sein. Doch nachdem Ihr die Karawane sicher nach Yartar geleitet hattet, empfingen Euch dort nur Schimpf und Schmäh. Der Ausrüstung beraubt, muß Euer Sextett sich um Geld, Informationen und Aufträge bemühen. Alsbald merkt Ihr, daß zahlreiche Intrigen im Gange sind. Die Nordstadt Nesme wird von Barbaren „regiert", überall tauchen Kraken-Spione auf und die kriegerischen Zhentarim bereiten eine Invasion des Westlandes vor.



Ein Ring mit Power.

Eure Hauptaufgabe ist es, das Tor zur Großen Wüste, das GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER geschlossen zu halten. Ihr müßt den Zhentarim stets einen Schritt voraus sein, allerlei magische Gegenstände finden und zahllose Kämpfe bestehen, ehe die Gefahr gebannt und das Grenzland gerettet ist. Zwölf Städte sind auf dem Kontinent zu besuchen, weiter im Westen liegen verheißungsvolle Inseln. Ihr durchstreift das Land zu Fuß oder befahrt die Flüsse – in jeder Stadt lassen sich Boote mieten und wieder abgeben.

Nicht nur in der Wildnis, auch in den Städten haben es sich diverse Monster gemütlich gemacht. Klar, daß sie sich nicht gerne von Euch stören lassen ... Zum Glück gibt es auch hilfreiche Zeitgenossen. Allen voran Zauberer Amanitas, der mit den üblen Zhentarim noch ein Sträußchen auszufechten hat. So, wie Ihr kreuz und quer durch's Land ziehen müßt, solltet Ihr den väterlichen Freund öfters aufsuchen. Je nach Spielfortschritt hat er immer wieder Neuigkeiten zu berichten.

„Ein feines Spiel – aber Kosmetik tut not"

SSI hat am bewährten 3-D- und Kampf-von-schräg-oben-Strickmuster festgehalten. Die wahlweise Maus-, Joystick- oder Tastenbedienung ist ebenso vertraut wie die Menüs oder Stadtlandschaften. Leider scheint man aber den Stand der PC-Technik ignoriert zu haben. Den Soundkarten lassen sich noch ganz andere Klänge entlocken und mit VGA-Farben läßt sich die Umgebung wesentlich liebevoller gestalten als geschehen. Einzig die vielen Porträts sind verschönert worden. Auch im Kampf sieht so manches Monster viel schmucker aus als früher.

Dafür haben die Programmierer aber eine recht triste, großmaßstäbige Überlandkarte fabriziert. Zwar ist es wesentlich abwechslungsreicher, auf ihr herumzureisen als (wie z.B. in *Curse of the Azure Bonds*) blitzschnell von Ort A nach Ort B zu gelangen. Doch hätte man sie bei anderer Maßstabswahl bedeutend farbenfroher und ansehnlicher gestalten können – wie etwa die unerreichte Landkarte des Erstlings *Pool of Radiance*.

Wenn SSI sich schon entschließt, Gateway auf High Density-Disketten zu verkaufen (Low Density-Disks bekommt man im Tausch bei Softgold), wäre man gut beraten gewesen, der Aufmachung eine Generalüberholung zu spendieren. Trotzdem macht Gateway einen Riesenspaß. Anfänger und fortgeschrittene Rollenspieler kommen auf ihre Kosten!

Eva Hoogh
Guido Alt

Die Spielaufteilung von SSI: Hinreichend bekannt, aber schon etwas betagt.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik (VGA)	7
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«

Guido sagt:

Spielerisch ist Gateway eine Herausforderung, die viel Spaß macht. Leider scheint der technische Fortschritt an SSI vorbeigegangen zu sein. So bleibt diese *AD&D*-Folge ein gutes Spiel, dem aber die Hitqualitäten abgehen.

»PRIMA«

Pegasus

Screen shots aus der Amiga Version.

HANDBUCH IN DEUTSCH

Vertrieb: RUSHWARE GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101 / 6070, Fax 02101 / 607111
Mitvertrieb: Österreich - Karasoft, Darius   Schweiz - Thali AG





IM BLICKPUNKT

„Manni auf dem Weg zur Arbeit“



Ob Nebel, Schnee und Regen, ... Manni fährt auf allen Wegen (Fotos: Amiga)



LOTUS TURBO CHALLENGE 2

System: Amiga (angetestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Gremlin, **Besonderheit:** Demo-Version; ein bis vier Spieler; Rechner-Linking.

Am 15. August veranstaltete GREMLIN anläßlich der Vorstellung ihres neuen Produktes LOTUS TURBO CHALLENGE 2 ein Happening in Millbrook. Dort durften die Journies auch mal 'ne Runde mit 'nem Lotus drehen. Das ist Schnee von gestern. Heute liegt mir eine Demo-Version zu Füßen, die mich ernstlich begeistert hat. Und: Das ist ja erst mal der Anfang; nur ein „Level“ ist regelrecht befahrbar. Mit diesem Level fangen wir an (logisch), da es das erste ist. Insgesamt muß der geübte Lotus-Fahrer acht verschiedene Rennstrecken mit unterschiedlichen Wetterbedingungen durchsprinten, um am Ende der Meister aller Klassen zu werden. Dies ist allerdings nur dann möglich, wenn man sich auf Schnee, Sand, Gewitter, Schikanen oder Nebel „einnordet“ und die festgelegten Kontrollpunkte (Checkpoints) in der Zeit erreicht. Überquert man diese, so kommt eine Zeitgutschrift hinzu.

So fahr'n wie auf der Autobahn (die Lotus-Saga spielt sich auf vierspurigen US-Highways ab), bis uns die Zeit ausgeht. Ganz findige Piloten werden die Karre vielleicht sicher – nach einiger Übungszeit – über die acht mit Unbilden versehenen Kurse heizen. Wichtig hierbei ist, den „Kontakt“ mit anderen Lotusen, Wasserlachen, Felsbrocken, Führungs- oder Reklameschildern sowie Tunnelbögen zu vermeiden. Der Wagen selbst verliert „nur“ an Geschwindigkeit, kommt also nicht völlig zum Stillstand. Dies ist einer der zahllosen Vorteile dieses Games, da der Spielfluß nicht wesentlich beeinträchtigt wird.

Technisch ist das Ganze von ausgezeichneter Güte. Kein Flimmern, keine Augenfeindlichkeit, sondern klare Übersicht, hervorragende Steuerung und zum Teil hervorragende Grafiken. Besonders hat mir das Fahrverhalten – per Stick – gefallen. Bei Gefälle wird das Sport-Gerät schneller, während sich der Turbo im Fünften bei Steigungen u.U. etwas quälen muß. Ich kann ein Lied davon singen, da ich selbst täglich 130 km zur Arbeitsstelle zurücklegen muß. So erkannte ich mich selbst – obwohl im Lancia HF Integrale sitzend – bei den verschiedenen Wetterbedingungen wieder.

Im Auswahl-Menü war noch kein Hinweis auf die Auswahl des Fahrzeug-Typs zu erkennen. Es ist die Rede von Lotus Elan oder Lotus Esprit. Kommt bestimmt noch. Allerdings haben wir in besagtem „Speiseplan“ die Möglichkeit zu linken. Zwei Computer „zusammengeschweißt“, und schon kann man sich zu viert auf der Piste kloppen. Wem's allerdings schon reicht, gegen 'nen Kumpel zu gurken – kein Problem: Zwei-Spieler-Option anwählen, der Bildschirm teilt sich, der Rennleiter meldet sich unverzüglich, und ab geht der Punk! Allerdings fanden Guido und ich heraus, daß die Steuerung hierbei etwas träger ist.

Bevor ich meine Feder an den Guido weitergebe, möchte ich noch drei Dinge loswerden: 1.) Ich bevorzuge die Automatik-Schaltung. 2.) Wir werden das fertige Produkt nachreichen. 3.) Hier meine Bewertung (erster Eindruck) von LOTUS TURBO CHALLENGE 2 . . . ■

Manfred Kleimann

Und was meint der Guido dazu?

Hier geht's ab, und das im wahrsten Sinne des Wortes. War der erste Teil der Turbo-Saga schon ganz schön flott, so hat GREMLIN nochmal etwas zugelegt. Fast so schön, wie selbst über die Eschweger Hügel zu braten. Neu ist auch der Umstand, daß man nach jedem der ellenlangen Level ein Passwort bekommen soll. So braucht man nicht alle Strecken noch einmal zu fahren, wenn man gescheitert ist. Ebenso können jetzt auch einige Hindernisse mit Hilfe von auf der Straße liegenden Baumstämmen übersprungen werden. Knight Rider läßt grüßen. Ansonsten stimme bis auf die Automatik-Schaltung mit Manni überein. Warten wir auf die Vollversion. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Erster Eindruck	
Grafik/Animation	10
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	(abwarten)

»PRIMA«



Reisen Sie mit uns
in die Welt von King's Quest® V...
SIERRA®
ab sofort bei
BOMICO
...und bringen Sie Ihre Familie mit!
Roberta Williams führt Sie in die neue herrliche und wundersame Welt von King's Quest V
Diesmal kann die ganze Familie mit auf die Reise gehen. Begleiten Sie König Graham und Cedric, die sprechende Eule, auf deren Reise durch den unheimlich anmutenden Dunkelwald und durch schrecklich heiße Wüsten, über hohe Gebirge und Meere, auf der Suche nach seiner Familie, der königlichen Familie von Daventry. Die lebhaften Spielszenen, lebensechte Animation und der atemberaubende Soundtrack führen Sie auf eine fabelhafte Reise in eine andere Welt. Wo die Darsteller tatsächlich mit Ihnen sprechen – und zwar jeder Charakter mit seiner eigenen Stimme. Sie brauchen nichts einzutippen ..., was besonders die jüngeren Mitreisenden lieben.
Erforschen Sie die bezaubernde Welt von King's Quest V und entdecken Sie den Grund, weshalb mehr Computerspieler die King's Quest-Serien gespielt haben als irgendein anderes Computerspiel
SIERRA®
® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.
* Nur CD-Rom Version



... einen Amiga 3000 oder ein dieser und der folgenden Aus- – noch fehlenden Puzzleteile schnippseln und nach dem ganze Chose in einen an folgende Ad

Tronic „Softwa Postfa 3440 E

Einsendeschluß: 31. 12. 91

R EINEN, ...“

TEIL 2

**CDTV oder eines der Games! In
gabe der ASM werdet Ihr die
finden. Die solltet Ihr aus-
Muster aufkleben. Die
Umschlag stecken und
resse senden:**

**-Verlag,
re 2000“
ch 870
schwege**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!





1. Preis

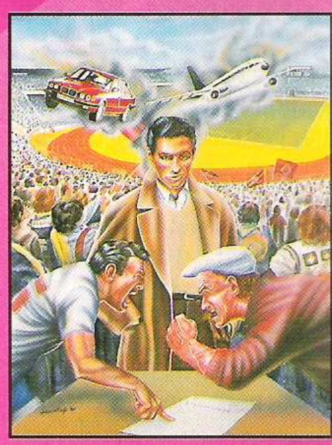
(ein Amiga 3000)



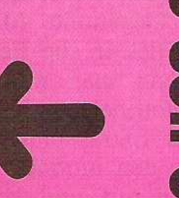
2. Preis



(ein CDTV)

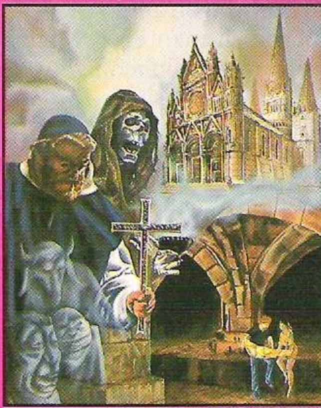




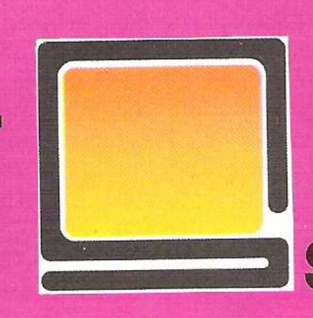




**3.–10.:
je ein „Bundesliga
Professional“ (Amiga),
11.–20.:
je eine „Kathedrale“ (Amiga)**







SOFTWARE 2000

Trump 'n' Trash



Durchwachsen: Die Kartenspiele von BIG DEAL



THE BIG DEAL

System: PC (CGA, EGA, VGA), **empf VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Münster.

Das große Geschäft, den BIG DEAL also, wird bei der gleichnamigen Produktion wohl nur der Hersteller ACCOLADE machen können.

Sicher, hinter dem Titel verbergen sich gleich drei verschiedene Einzelprogramme früherer Tage, doch kann bei den gezeigten Glücksspielen schließlich kein Geld gewonnen werden. Die meisten Spiele, aber die schlechteste Aufmachung bietet dabei TRUMP CASTLE, eine Casino-Simulation mit den „Disziplinen" Slot-Machine, Blackjack, Craps (kompliziertes Würfelsspiel), Roulette, Video-Poker (nur five-card-draw) und der exotischen Lotto-Variante Keno. Gerade die simplen Spiele von Trump Castle ermüden recht schnell, da keinerlei Können nötig ist. Hinzu kommt die magere Grafik-Ausstattung (nur CGA), die umständliche Bedienung und die Absturzfreudigkeit des Programms. Weniger, aber doch mehr bekommt man bei ANTE UP, einer reinen Poker-Simulation. Gleich fünf verschiedene Poker-Varianten können gemischt werden; gespielt wird gegen vier Konkurrenten um den Titel des „Friday Night Champions".

Das Programm ist sehr spielstark und haucht mit unterschiedlichen Taktiken den Spielfiguren Leben ein. Vergnüglich.

Ganz unbekannte Dimensionen werden schließlich bei CRIBBAGE KING/GIN KING eröffnet. Gin King alias Gin Rommé ist in unseren Breiten gerade noch bekannt, doch Cribbage ist ein urtypisches amerikanisches Kartenspiel. Das beiliegende, sogar deutsche Regelwerk ist völlig ungenügend, doch mit Geduld und Übung kann das Spiel durchaus unterhalten. Die Extras: Ein Turniermodus, starke Gegenspieler und abspeichernde Statistiken.

Als Einzelspiele zum Normalpreis hätte keines der gezeigten Programme den Kauf verdient – und auch als Sampler kann zu diesem Preis keine Alternative zu Brett- und Kartenspiel geboten werden. Man warte auf die Shareware-Versionen! ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	4
Spielablauf	4
Motivation	6
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

KEINE MARK FÜR CHARLIE

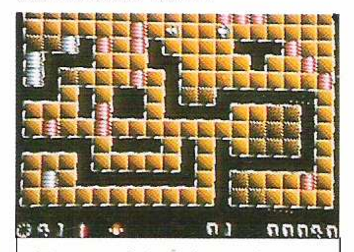


CHARLIE

System: Amiga (getestet), C-64, **empf. VK-Preis** ca.50 DM., **Hersteller:** Magic Soft, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Charlie ist ein Strategiespiel, bei dem vom Spieler in der Anwendung des Joysticks höchste Fertigkeit und Konzentration abverlangt wird. Mit diesem Spiel gibt es keine langweiligen Stunden mehr, Sie werden Ihre Freizeit vor dem Computer verbringen.

Dies verspricht MAGIC SOFT in der Anleitung zu ihrem Schiebespielchen CHARLIE. Aber: Nichts von alledem stimmt! Das Game ist die x-te Variante eines uralten Spielprinzips, bei dem es gilt, bestimmte Gegenstände, in diesem Fall Tonnen, in Zielfelder zu drücken oder zu ziehen. Letzteres kostet allerdings Kraft, die man durch eine Patrone, die man aufsammeln muß, wieder auffrischen kann.



Freizeit à la Magic Soft.

Weitere Extras sind Schlüssel, die einen ins nächste Level transportieren, Spiegelbilder der eigenen Figur, die ein Extraleben bringen, Doppelpfeile, die die Geschwindigkeit der Figur erhöhen und ein Topf für Sonderpunkte. Eine Tonne mit Totenkopf hingegen bringt einem den „Tod". Soviel zu den Features, nun zu dem, was versprochen, aber nicht gehalten wird: Man muß kein Joystickakrobat sein, um hier klarzukommen. Im Gegenteil: Man wird den Stick in die Ecke werfen, wenn man merkt, daß das Game viel zu schwer ist. Besagte Extras tauchen nämlich an den unmöglichsten Stellen auf und sind schnell wieder verschwunden. Beim Ableben wird weder die Zeit noch die „Power" aufgefrischt! Und die Tonnen sind bereits im ersten Level so zahlreich, daß es einfach keinen Spaß macht.

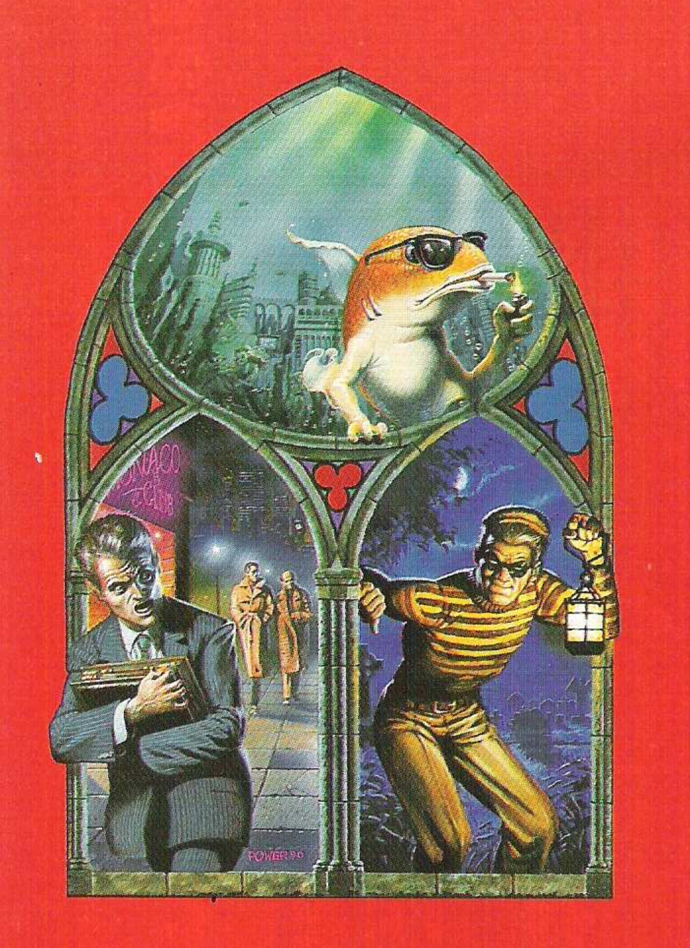
Zudem sind nicht alle brüchigen Felder gut sichtbar, was aber eher an der äußerst farbarmen Grafik liegt. Als „Sound" erklingt ein sich ständig wiederholender Rhythmus, der mit der Zeit nervt – fast wie eine Platte, die an einer Stelle hängt. Ab und zu ertönt ein Signal, das das Auftauchen eines Extrasymbols ankündigt. Ehe man dies gefunden hat, ist es wieder weg – es sei denn, man steht zufällig in der Nähe. Ich werde das Gefühl nicht los, daß hier versucht wurde, auf die Schnelle noch ein paar Mark zu machen. Doch daraus dürfte nichts werden, denn diese Art Spiel gibt es für den Amiga in vielerlei Form, für den C-64 erst recht. Und außerdem finde ich es gar nicht gut, die ganze Freizeit vor dem Computer zu verbringen und so etwas auch noch anzuregen. Mit einem Wort: Peinlich... ■

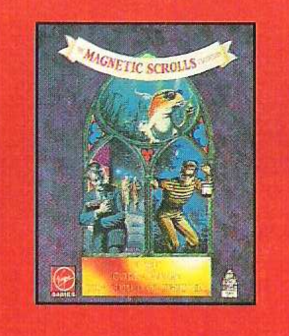
Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	3
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	3

»PEINLICH«





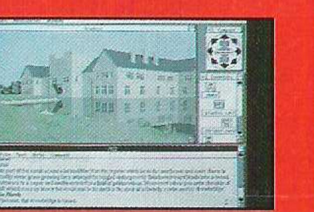
DREI IN EINEM!

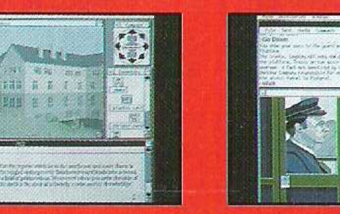
THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION (VOL. 1)



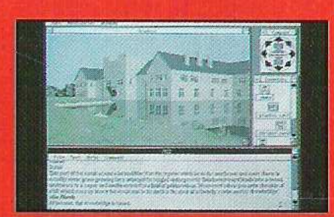


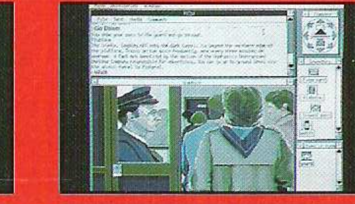














Drei Hits von MAGNETIC SCROLLS in einer Packung! Jetzt mit der bewährten Benutzeroberfläche von Wonderland.

FISH - Die "SIEBEN GEFÄHRLICHEN FLOSSEN", eine Gruppe von interdimensionalen Querulanten, haben sich verirrt. Das Projekt ist sabotiert worden.....

Können Sie, ein blanker Goldfisch, den Tag noch retten? FISH beinhaltet alles, was Sie von einem Spiel erwarten. Es läßt an nichts Vernünftigem und Törichtem fehlen!

CORRUPTION - Rein äußerlich sind Sie auf dem schnellen Weg des Erfolgs. Aber welche gefährlichen Korruptionen lauern hinter den glitzernden Fassaden dieser Stadt?

CORRUPTION ist ein Rennen, in dem Sie nur sich selber trauen können.

THE GUILD OF THIEVES - Wie leise können Sie schleichen? Die Antwort lautet bestimmt SEHR, wenn es darum geht, sich für den Eintritt in die Gilde der Diebe zu qualifizieren.

In THE GUILD OF THIEVES sind reichlich Schätze vorhanden, aber sind Sie fähig, sie alle zu finden und zu stehlen?

Erhältlich für:

AMIGA (1MB), ATARI ST (1MB) und PC





Zeiten im Wandel



Seit mehr als fünf Jahren berichtet ASM nun über Software – 5000 Spiele sind in dieser Zeit getestet worden. Hinter dieser imposanten, aber nackten Zahl verbirgt sich eine langjährige Entwicklung, ein Zeitraum, in dem sich die Branche und auch die ASM stark verändert haben. Neue Spielegattungen sind entstanden, Computersysteme eroberten den Markt und verschwanden wieder, der technische Fortschritt eröffnete neue Horizonte und komplexe Spielsysteme. ASM hat auf die Zeichen der Zeit immer reagiert, hat sich auf den schnellebigen Markt eingestellt und den steigenden Ansprüchen Rechnung getragen. Ein Blick zurück ist dabei nicht nur amüsant und interessant, sondern zeigt auch Perspektiven für Morgen. Und wie anders könnte man diese Rückschau gestalten als mit den Spielen, die Geschichte schrieben? Nun denn: Let's do the Timewarp again!

• • • • • • • • Die Software-

Es war das große Jahr der 8-Bitter. Computer der neuen Generation (Amiga, Atari ST) waren zwar schon einige Zeit auf dem Markt, doch praktisch ohne Bedeutung. Commodores C-64 beherrscht die Szene, der Spectrum und Schneider behalten akzeptable Marktanteile durch die große Softwarewelle aus England. Und während ein halbes Dutzend englische Testzeitschriften über die neuen Games von über 20 englischen Herstellern berichteten, liegt der deutsche Markt noch im Dornröschenschlaf. Eigenentwicklungen sind Mangelware, der deutsche Markt mithin eine Spielwiese für Raubkopien – wo hätte man die Originale auch kaufen sollen?

Spieltrends wurden in diesem Jahr durch Firmen gesetzt, an die sich heutzutage kaum jemand erinnern kann. So feierten ULTIMATES D-Labyrinthspiele fröhliche Urstände; Titel wie KNIGHTLORE werden zu Verkaufsschlagern und ziehen unzählige Nachfolger nach sich. Doch es wird weitaus weniger abgekupfert als heute. So gibt es bereits zur Jahreswende 85/86 mit ELITE eine wegweisende Simulation, die per Vektorgrafik

1986: Der große Boom

Action und Strategie perfekt miteinander verband. Doch es gibt noch mehr: TAU CETI ist ein tolles Actionspiel mit Strategietouch, dabei technisch blitzsauber. Genauso actionreich, aber noch viel schwieriger geriet die IMPOSSIBLE MISSION - der berühmte Salto ist geboren. Weitere Klassiker: GHOSTS 'N' GOBLINS, PAPERBOY und BOMB JACK. Besonders umstritten sind jedoch die LITTLE COMPUTER PEOPLE. Wie kann man es bloß wagen, eine Spielfigur mit Eigenleben zu versehen, deren Stimmungen vom Spieler beeinflußt werden können? Ähnlich ergeht es auch SILENT SERVICE, der einzig wahren U-Boot-Simulation: Es landet, nach heftigen Streitereien, gleich zweimal auf dem Index.

HEWSON schlägt gleich doppelt zu: PARADROID und URIDIUM erobern als ausgefuchste Actionspiele die Spielerherzen im Sturm. Bei den Sportspielen setzen LEADERBOARD und HARDBALL Maßstäbe. Für den Knaller sorgt die „Games-Series" von EPYX mit WINTERGAMES, der Super-Sportolympiade. Im Dezember schließlich zeigt RAINBIRD eindrucksvoll, daß den 16-Bittern die Zukunft gehört: Das Vektorgrafik-Ballerspiel STARGLIDER nutzt die Fähigkeiten der neuen Rechner famos aus und landet später sogar in den Spielhallen!

1987: Die Luft ist raus

Zu Beginn des neuen Jahres zeigt sich der Markt so uneinheitlich wie nie zuvor. Das Weihnachtsgeschäft und sinkende Anschaffungskosten bescheren den 16-Bittern einen großen Schub, ihr Marktanteil konsolidiert sich im Laufe des Jahres. Somit existieren nebeneinander gleich fünf verschiedene Computersysteme mit gleicher Bedeutung: C-64, Atari ST, Amiga, Schneider CPC und (schwächer) der Spectrum. In Deutschland ordnet und organisiert sich der Vertrieb durch den enormen Softwareboom von '86. Mittlerweile sind fast zwei Millionen C-64 verkauft worden, und doch bricht der Markt durch die riesige Raubkopierszene, begünstigt durch die fehlende rechtliche Sensibilisierung, fast zusammen. Nur wenige gute Titel werden deshalb in diesem Jahr veröffentlicht. Außerdem sind die Firmen gezwungen, bei sinkenden Absatzzahlen für immer mehr Systeme zu produzieren. Die Folge: Das Preisniveau wird drastisch angehoben. Die 16-Bit-Versionen pendeln sich bei ca. 60 – 70 DM ein, Programme für den C-64 verteuern sich um durchschnittlich 20 DM auf ca. 50 – 60 DM. Nur der Spectrum und Schneider verbleiben bei ca. 35 DM.

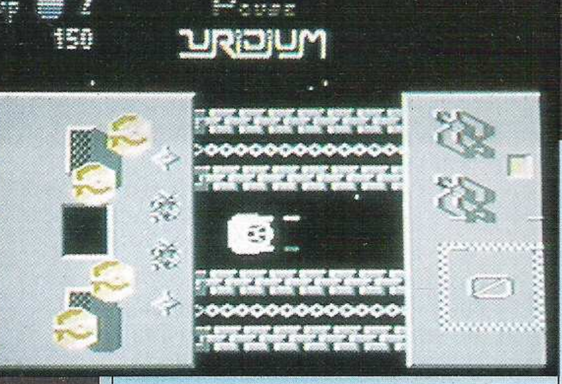
Zur Mangelware gehören z.B. wirklich gute Actionspiele. Einzige Highlights sind das geniale WIZBALL sowie die BREAK-OUT-VARIANTEN ARKANOID und KRAKOUT. BUBBLE BOBBLE darf neben NEBULUS hingegen als witzigstes Jump-and-Run des Jahres gelten. Bei den „harten" Actionspielen hat sicher THE LAST NINJA die Nase vorn, denn die Kampfsportstory ist technisch und spielerisch eine der besten für den C-64.

Außerdem erscheinen zunächst **nur** für den C-64 die beiden Klassiker PIRA-



ELITE – Der Strategie-Knüller von '85

Geschichte im Rückblick



Spartarisch, aber voller Action.

TES und THE BARD'S TALE II, ein mystisches Rollenspiel. Erschreckend auf dem Rückmarsch sind die Sportspiele: Nur TEST DRIVE macht neben den Spaß-Disziplinen von CALIFORNIA GAMES von sich reden. Im tollsten Outfit erscheint die simple Risiko-Variante DEFENDER OF THE CROWN für 16-Bit – ASM verteilt zum ersten Mal die Grafiknote „12". Grafisch weit dürftiger, aber als witzigstes Adventure des Jahres zeigt sich hingegen SIERRA mit ihrem anrüchigen, lotterhaften LEISURE SUIT LARRY.



Aus einer Drehroutine wurde ein Spiel: NEBULUS



BOMB JACK – die erste gute Umsetzung aus der Spielhalle



Geniales Spielprinzip: WIZBALL

1988: Babylonische Systemverwirrung und Innovation

Die 8-Bit-Systeme verlieren bereits zu Beginn des Jahres weiter an Boden und müssen bis zum folgenden Winter gut die Hälfte aller Neuveröffentlichungen an den Atari ST und Amiga abtreten. Sinclairs Spectrum versinkt in Bedeutungslosigkeit, der Schneider CPC erleidet ein ähnliches Schicksal. Einzig und allein der C-64 kann sich aufgrund seiner riesigen Nutzerbasis halten. Bei den 16-Bit-Systemen ist es noch der Atari ST, der den Ton angibt – er ist im Ausland dem Amiga im Verkauf noch weit voraus. Der bisher wenig beachtete PC wird ebenfalls, wenn auch zögerlich, mit immer mehr Spielen bedacht. An Bedeutung gewinnen unerwartet die Konsolen, die durch Nintendos NES und das Master System von Sega eine Renaissance erleben.

1988 ist auch das Jahr der großen Klassiker. Von RAINBOW ARTS wird der Riesenschlager und *Super-Mario-Brothers*-Clone GIANA SISTERS veröffentlicht. Als Computerspiel schlechthin erscheint außerdem *Tetris,* ein unglaublich simples Spiel um ein paar Klötzchen, die zu horizontalen Reihen zusammengefügt werden müssen. Tetris sprengt alles bisher Dagewesene: Es wurde bislang für zehn verschiedene Computersysteme umgesetzt und dutzendfach abgekupfert.

Die Ballerfans werden mit dem frechen R-Type-Clone KATAKIS bedient, eine technische Meisterleistung auf dem C-64. Endlich gibt's auch wieder gute Sportspiele: EPYX schlägt im Olympia-de-Jahr '88 sowohl mit der WINTER- als auch der SUMMER-EDITION zu und setzt damit die letzten Höhepunkte der hauseigenen Sportreihe. Absoluter Highlight ist aber zweifellos das futuristische Ballspiel SPEEDBALL - ein Kultspiel. Geradezu boomend ist der 16-Bit-Markt für die immer komplexer werdenden Adventures und Rollenspiele. Lediglich BARD'S TALE III, gestrickt nach dem bekannten Muster, ZAK MCKRACKEN und das umfangreiche MIGHT & MAGIC (300 Monster, 94 Spells) werden gleich zu Beginn mit für den C-64 veröffentlicht. Das gruftige Kultrollenspiel DUNGEON MASTER gibt's hingegen nur für den ST, später für den Amiga. Als Vorläufer für die vielen weiteren Kampfsimulationen, aber auf hohem Niveau, darf CARRIER COMMAND gelten. Die polygonen Kampfsequenzen und die Fülle strategischer Optionen wurden in diesem Spiel erstmals grandios miteinander verknüpft. Vorbildcharakter besaß auch die Amiga-only-Produktion PORTS OF CALL. Ganze Generationen von Handelssimulationen orientieren sich seitdem an den Abenteuern und Geschäften der Kapitäne und Reeder in diesem Spiel.

PIRATES-Pistolen-Abenteuer in Hülle und Fülle


Rechts: Die Augen des letzten Ninja

1989: Die große Wachablösung

Noch mehr 16-Bit- und vor allem PC-Spiele bringt das neue Jahr, obwohl die Umsätze für den C-64 nach wie vor die der anderen Rechner übertreffen. Hersteller und Programmiergruppen setzen jedoch voll auf die „neuen" Maschinen und drängen den C-64 mehr und mehr in die Ecke, da die meisten neuen Programme lediglich von den 16-Bit-Rechnern herunterkonvertiert werden. Bei diesen hat sich die Marktlage etwas verschoben: Commodore hat mittlerweile mit dem Amiga die Nase vorn, der ST verliert an Boden. Eine Marktnische finden zwei neue Spielkonsolen, die es offiziell auf dem deutschen Markt gar nicht gibt: NECs PC-Engine und das Mega Drive von SEGA. Die User honorieren dabei die neuen technischen Möglichkeiten der Edelkonsolen und das qualitativ ausgezeichnete Spieleangebot. So vergibt die ASM gleich dreimal den Mega-Hitstern, und zwar für WORLD COURT TENNIS und das Ballerspiel GUNHED für die PC-Engine und WORLD CUP SOCCER für das Mega Drive.

Weniger, aber mehr heißt jetzt die Devise. Die Zahl der Neuveröffentlichungen ist überschaubar, aber von hoher Qualität. Daß die Programmierer auf dem ST und Amiga dazugelernt haben, merkt man vor allem an den ausgezeichneten Actionspielen, die in diesem Jahr auf den Markt kommen. SILKWORM bewegt Massen von Sprites, die gegen einen Hubschrauber und einen Jeep in

Zeiten im Wandel





den Kampf ziehen, XENON II zeigt phantastische Grafiken im Future-Look. Die spielerisch besten Amiga-Shoot-em-ups sind aber zweifellos BATTLE SQUADRON und X-OUT.

Positives auch von den Sportspielen: Mit KICK OFF erscheint das beste Fußballspiel für 16-Bit. In ähnlicher Qualität gibt es die American-Football-Simulation TV SPORTS FOOTBALL, das superschnelle Motorrad-Rennen RVF HONDA

»Aus der Marktnische wurde ein etabliertes Business«

JÜRGEN GOELDNER, RUSHWARE

sowie die technisch blitzsaubere Kampfsport-Orgie BUDOKAN für den PC. Bei den Adventures hat SIERRA gleich vier Hits auf Lager: Das Fantasy-Abenteuer KING'S QUEST IV und die ungemein witzigen Fun-Adventures LEISURE SUIT LARRY II, LEISURE SUIT LARRY III und SPACE QUEST III, alle für PC. Von ORIGIN gibt es die genialen Mega-Abenteuer ULTIMA V und für Einsteiger TIMES OF LORE. Außerdem: INDIANA JONES, das Adventure zum Film.

Einen warmen Regen erwartet die Strategiefans: RINGS OF MEDUSA, die WKII-Flugi-Simulation THEIR FINEST HOUR UND DER FLIGHT SIMULATOR 4.0. Knobelei bietet die 3D-Tetris-Variante BLOCK OUT. Mit der Stadtplanungs-Variante SIM CITY und dem Evolutionsspiel POPULOUS erscheinen schließlich die innovativsten Spiele des Jahres. Niemals zuvor hat es soviel Spaß gemacht, Gott zu spielen!

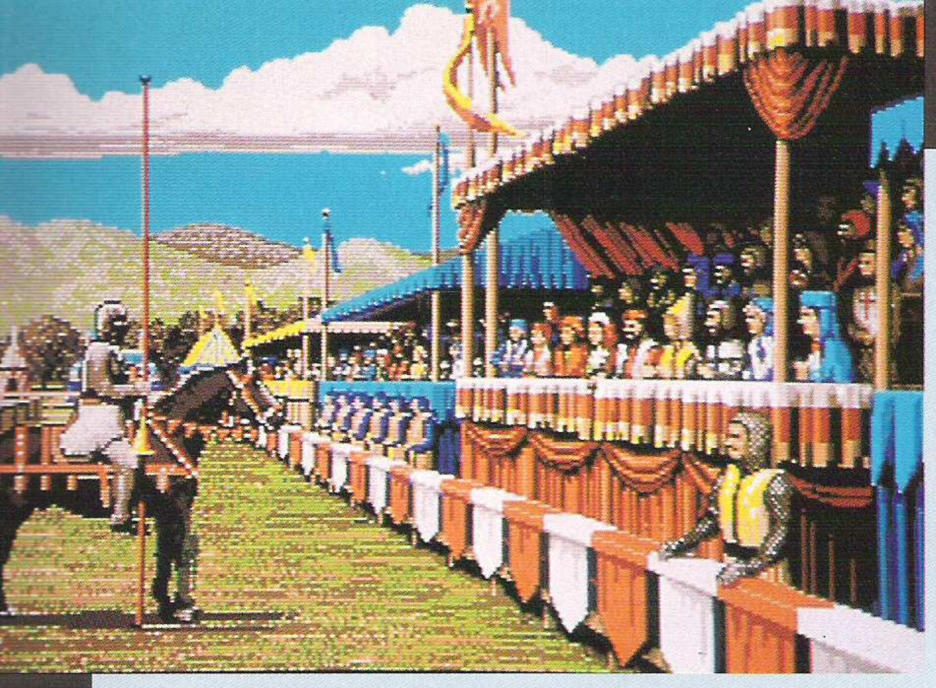
1990: Simulatoren im Anflug

Der Strategietrip wird in diesem Jahr konsequent fortgesetzt. Dies liegt vor allem an der starken Einbeziehung des PC als leistungsfähige Spielmaschine – die Benutzer dieser Rechner wollen schließlich komplexe Spiele für „Erwachsene". Die Industrie stellt sich darauf ein und bevorzugt den Amiga und PC bei neuen Produktionen. Für den Atari ST wird die Stellung damit noch schwieriger, doch erscheinen auch weiterhin die meisten Spiele auch für dieses System. Es mangelt allerdings der Branche an Ideen; alte Konzepte werden ausgegraben und für 16-Bit neu gestylt. Selbst die Themen im Feedback der ASM zeugen von der allgemeinen Trägheit: Raubkopien und okkulte Software werden zu Dauerbrennern.

Bewegung gibt es nur bei den Konsolen, die durch zwei Handhelds, den Game Boy und Ataris Lynx, um neue Marktanteile ringen. Bis zum Jahresende hat sich zumindest der Game Boy voll etabliert. Die besten Konsolenspiele des Jahres: Der Mega-Hit PHANTASY STAR II (Rollenspiel) und das Super-Ninja-Spiel SUPER SHINOBI, beide für das Mega Drive.

Logischerweise geht der Strategietrend zu Kosten der Actionspiele. Einzig erwähnenswert ist TURRICAN aus der Meisterfeder von Manfred Trenz. Wesentlich besser schneiden die Sportspiele ab: TIE BREAK gerät zum besten 16-Bit-Tennisspiel, INDY 500 brilliert als bestes Rennspiel aller Zeiten auf dem PC; bestes Golfspiel aller Zeiten wird PGA TOUR GOLF. Ebenfalls für den PC und mit optimaler Spielbarkeit: DAS EISHOKKEY-SPIEL FACE OFF. Bei den Adventures zeigen ULTIMA VI und WONDERLAND endlich VGA-Grafiken.

Auf dem Vormarsch sind witzige, schnelle Denkspiele: E-MOTION, ATOMIX, KLAX, PLOTTING UND PUZZNIC ge-



16-Bit-Grafik vom Feinsten erstmals bei DEFENDER OF THE CROWN



Ein Rollenspiel mit viel Action.

1991: Die Macht der zwei

Nach dem Weihanachtsgeschäft geht es im neuen Jahr so weiter, wie das alte endete. Strategiespiele, Adventures und Simulationen beherrschen den Markt. Die Actionspiele und der Atari ST sind die großen Verlierer. Somit beherrschen zwei Computersysteme den Markt: Der Amiga und, mit immer noch steigender Tendenz, der PC. Die Konsolen konnten sich in ihrer Marktnische festigen und profitieren mittlerweile von Konvertierungen. Den Umsetzungen von POPULOUS und SIM CITY für das Mega Drive, das sich zum Marktführer mausert, dürften weitere folgen. Die 8-Bit-Konsolen verschwinden langsam, aber sicher, und selbst die PC-Engine kann bis auf FINAL MATCH TENNIS kaum noch gute Software verbuchen. Dafür gibt es zwei Mega-Titel für das Mega Drive: MICKEY MOUSE und das Kultspiel SONIC.

hören zu den wichtigsten Vertretern dieser Gattung. Die Strategiehämmer: MIG-29 FULCRUM, der Vietnam-Flugi FLIGHT OF THE INTRUDER und die Panzer-Ballerei TANK, der U-Boot-Simulator WOLFPACK, SIM EARTH von INFOGRAMES sowie der harte Wettbewerb der Schienenbauer bei RAILROAD TYCOON.

Technisch und grafisch edel: Die Kult-Ballerei XENON II



Actiontitel dieser Qualität sucht man für die Heimcomputer vergeblich. Von bestechender Qualität und allesamt witzig sind lediglich TOKI, CHUCK ROCK, NEBULUS 2 und – natürlich – das geniale LEMMINGS sowie der Ballerhit TURRICAN II. Zum Glück tut sich sportlich einiges: WORLD CHAMIONSHIP SOCCER wird zur ernstzunehmenden Kick-Off-Konkurrenz, LINKS bietet auf dem PC dem PGA Tour Golf Paroli. Bei den Strategiespielen wird hauptsächlich der PC bevorzugt, wobei die Spiele fast durchweg die VGA- sowie verschiedene Soundkarten als Standard nutzen. Und soll die Spielgeschwindigkeit dem komplexen Programmumfang angemessen sein, ist ein 386er fast schon ein Muß. Den Gipfel erklimmt unter diesem Gesichtspunkt die Strategie-Ballerei im Ray-Tracing-Edel-Outfit namens WING COMMANDER. Verschiedene Missionen, umfangreiche Handbücher, meist mit den Szenarios der beiden Welt- und des Vietnamkrieges beinhalten die zahlreichen Flugsimulatoren, die sich kriegslüstern wie selten zuvor zeigen. Ein paar Beispiele: BLUE MAX, CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT, STELLAR 7, RED BARON oder SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE. Weniger blutig, aber geradezu universell ist POWERMONGER, der Populous-Nachfolger. Und jetzt hat sogar SIERRA mit seiner Tochterfirma DYNAMIX erkannt, daß VGA-Grafiken einfach sein müssen. Von den beiden gibt es dann auch mit veträumten oder spaßigen Superbildern KING'S QUEST V, SPACE QUEST IV, RISE OF THE DRAGON und HEART OF CHINA. Karibikflair gibt's bei SECRET OF MONKEY ISLAND, in den düsteren Untergrund wandert man bei EYE OF THE BEHOLDER.

Was wird wohl als nächstes kommen? Das Jahr 1991 ist noch lange nicht abgeschlossen, Überraschungen also nach wie vor möglich. Wie es jedoch zur Zeit aussieht, werden noch eine ganze Reihe weiterer Simulationen nach dem fast schon standardisierten Strickmuster erscheinen. Ein Ende dieses Booms ist damit fast schon absehbar. Und dann? Aussagen darüber wären blanke Spekulation. Solange uns Computerspiele jedoch Spaß machen, solange die Hersteller noch Ideen haben und die Spieler darauf Einfluß nehmen, werden wir noch viele tolle, vor allem einfallsreiche Spiele erleben, die Akzente und Trends setzen. Ein Hoch auf die nächsten Jahre, mögen sie genauso spannend wie die letzten werden!

MICHAEL SUCK

Wie bringen Sie Ihren abgewirtschafteten Traditionsverein aus der dritten Liga in die erste? Was tun Sie, um Schalke langfristig in der europäischen Spitzenklasse zu etablieren?

Jetzt ist er da. Und Sie machen Bundesliga-Karriere.

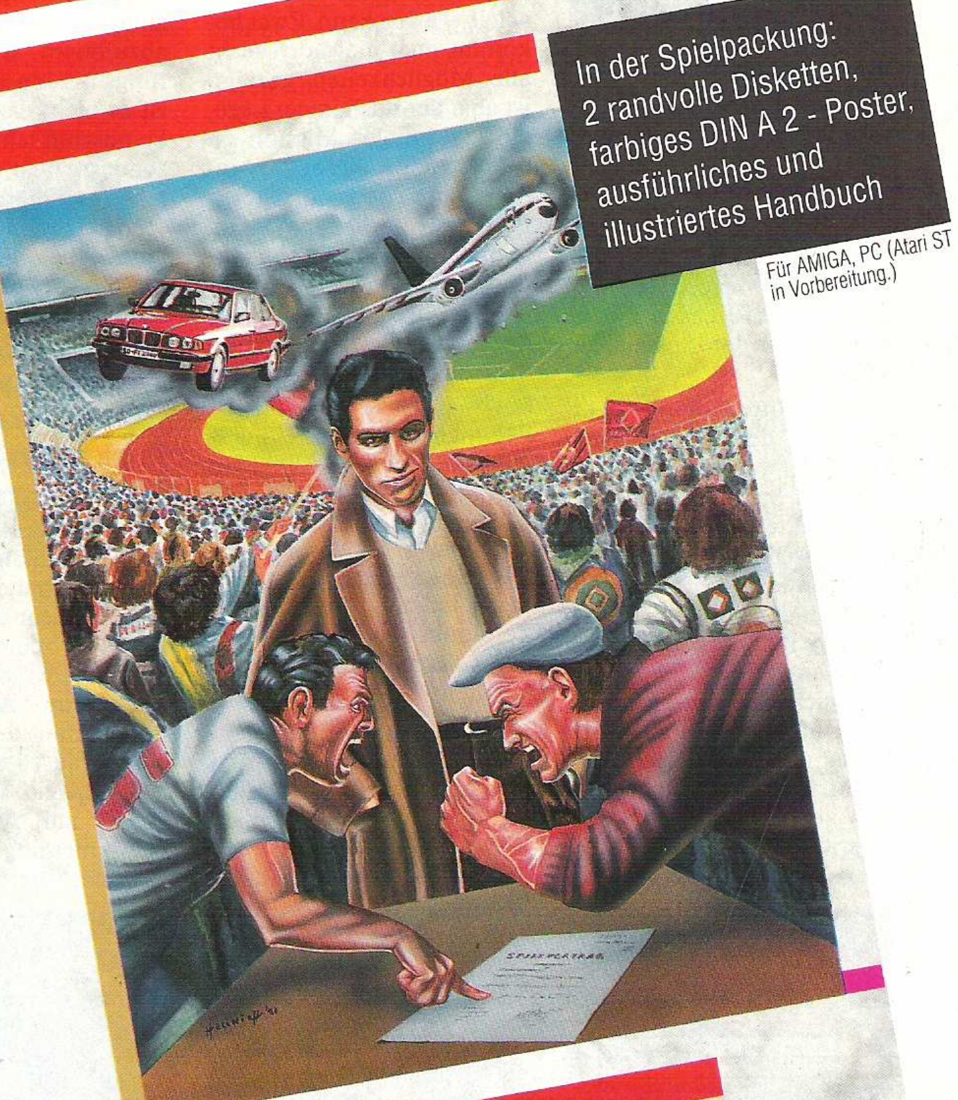
Wie gehen Sie damit um, daß die paar Millimeter, die zwischen einem knallharten Schuß an den Innenpfosten und einem Tor liegen, über viele Millionen entscheiden? Setzen Sie lieber auf kontinuierliche Jugendarbeit oder kaufen Sie mit vollem Risiko teure Stars? Wo machen Sie ihr Geld - bei den Vertragsverhandlungen mit Spielern, oder mit Werbepartnern? Bauen Sie Ihr Stadion aus oder setzen Sie auf den Verkauf von Ferseh-Übertragungsrechten? Was machen Sie, wenn Ihr Leistungsträger eigentlich seinen Meniskusschaden auskurieren müßte und wie reagieren Sie auf den Presserummel?

FEATURES:
Spannende Wirtschaftssimulation für 1-4 Spieler: Pokalauslosung, alle Europapokale mit Verlängerung und Elfmeter-Schießen, Werbeverträge für Banden- und Trikotwerbung, 3D-animierte Torszenen, Torschützenliste, 36 verschiedene Verletzungsarten, umfangreiche Zeitungsmeldungen nach jedem Spiel, detailreicher Ausbau des Stadions (Flutlicht, Steh- und Sitzplätze etc.)

In der Spielpackung:
2 randvolle Disketten, farbiges DIN A 2 - Poster, ausführliches und illustriertes Handbuch

Für AMIGA, PC (Atari ST in Vorbereitung.)

Bundesliga Manager *professional*





AMIGA

AMIGA

Überall im guten Fachhandel erhältlich.

SOFTWARE 2000 *Simulation*

Händlernachweis von: Software 2000 · Lübecker Straße 10 · 2320 Plön/Holstein · Tel. 0 45 22/13 79

SELBST SPOCK BLICKT'S NICHT!!!



RULES OF ENGAGEMENT

System: PC (getestet), Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Mindcraft, **Muster von:** Hersteller.

... angesichts der Unzahl von Optionen, die das neue Werk von MINDSCAPE, mit dem Namen RULES OF ENGAGEMENT für den Spieler bereithält.

Als Flottenkommandeur befehligt der Spieler eine mehr oder weniger große Anzahl von Schiffen, wobei er die direkte Kontrolle über das Flagschiff hat, auf dem er sich befindet. Den anderen Schiffen des Verbandes werden ihre Befehle bequem per Funk mitgeteilt. So findet man sich also mitten in einem interstellaren Konflikt wieder und muß verschiedene Missionen erfüllen. Bis dies jedoch erfolgreich in Angriff genommen werden kann, sollte man die 212 Seiten starke Anleitung (Englisch) studieren. Die größte Hilfe hierbei stellt eine Einführungsmission dar, die mit der Anleitung in der Hand Schritt für Schritt durchgespielt werden kann. Zwar bekommt man hier noch nicht alle Möglichkeiten gezeigt, ist aber dennoch in der Lage, eine „normale" Mission zu spielen. Jede dieser Missionen kann noch in vielen Punkten nach dem Geschmack des Spielers verändert werden. Ort der Mission, Anzahl und Art der Feinde und einiges mehr kann man nach seinem eigenen Gusto variieren. Wenn man dann endlich an Bord des Schiffes ist, schaltet man auf den Navigationsschirm, um Kurs und Geschwindigkeit festzulegen. Dann dauert es meist nicht lange, bis sich der Feind zeigt. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, um den Kampfschirm einzuschalten.

Von hier aus wird das ganze taktische Management sowie Wahl der Waffen, Zielauffassung und so weiter gesteuert. Eine Unzahl von Icons, die wahlweise mit der Maus oder den Tasten aufgerufen werden, dienen dazu Waffen auszuwählen, sie auf Antrieb oder Schutzschilder der Feindschiffe zu fixieren, ihren Wirkungsbereich festzulegen und schließlich auch abzufeuern. In der Einführungsmission beispielsweise ist es nicht damit getan, das Feindschiff lahmzuschießen, sondern man muß im Anschluß an diese Aktion längsseits gehen und den Pott entern. Alle diese Manöver werden ebenfalls von Kampfschirm aus gesteuert.

»Keine „pralle" Grafik – eher etwas für Praktiker«

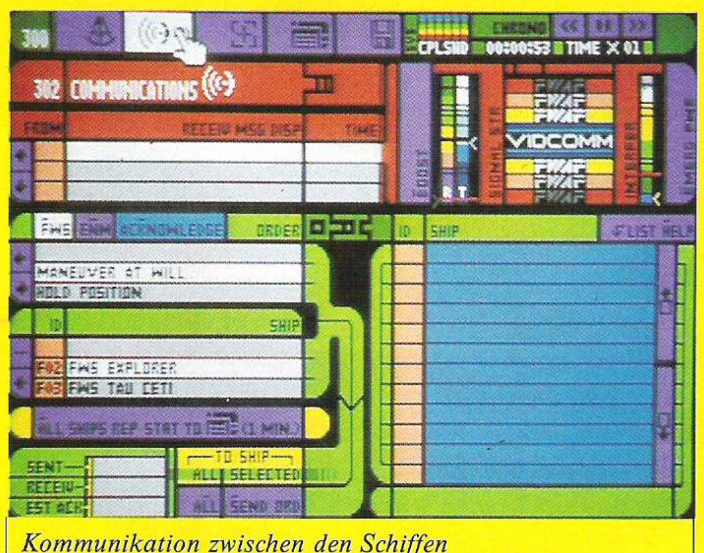
Die Grafik des Ganzen ist „strategiemäßig" eher schlicht gehalten. Der Sound ist auch nicht üppig, bei Verwendung eines Soundblasters jedoch ganz annehmbar. Beim Abfeuern der Bordwaffen bekommt man ein Geräusch zu hören, das fast genauso klingt wie die Phaser auf der Enterprise. Die Anleitung ist sehr ausführlich, aber nicht immer leicht verständlich – ihr genaues Studium ist dringend empfohlen. Die Bedienbarkeit ist gut, wenn man sich erstmal die Bedeutung aller Icons eingeprägt hat. Dies ist wohl auch der Knackpunkt des Programms: Nur wer bereit ist, sich sehr lange mit diesem Game zu beschäftigen, wird Spaß daran haben. So läßt sich sehr leicht die Prognose stellen, daß Rules of Engagement eher ein Spiel für ausgebuffte Computerstrategen ist. Wer Spaß an einer komplexen Echtzeitsimulation auf strategischer Basis hat, wird hier auf seine Kosten kommen. Diejenigen, denen das Studium einer Anleitung im Bibelformat zuviel Abcheck ist und lieber gleich in das Game einsteigen wollen, sei von diesem Spiel abgeraten. ■

Dirk Fuchser

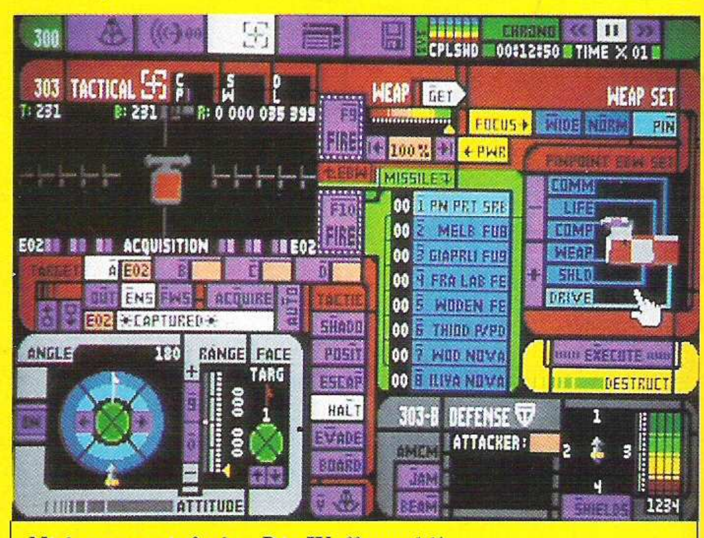
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung (Engl.)	9
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	8

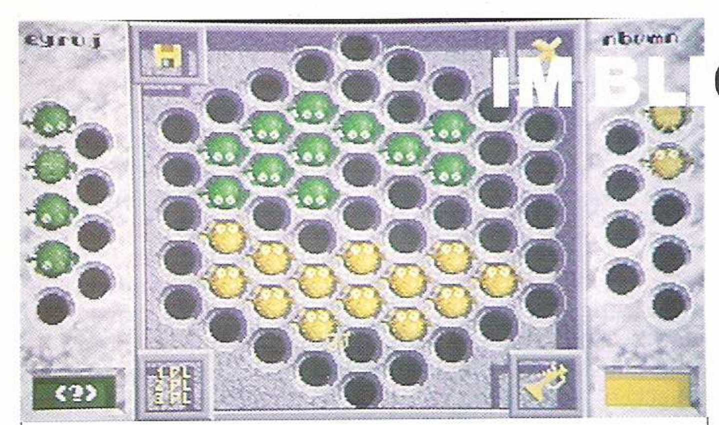
»BRAUCHBAR«



Kommunikation zwischen den Schiffen



Nicht ganz einfach – Die Waffenwahl!


Viele, viele bunte Kengis.

The Return of the Kengis

Wie Software 2000 schon bei Erscheinen von „Kengis" verkündet hatte, sind die kleinen, grünen Kugelmännchen auch in weiteren Produktionen dieses Softwarehauses wieder anzutreffen. Eine liegt uns als Vorabversion vor, und schon der Titel des Games – Kengilon – deutet auf das Vorhandensein der kleinen Racker hin.

Unter Kengilon darf man sich so etwas wie eine Mischung aus Halma und Dame vorstellen, wobei die Spielfiguren natürlich die Kengis sind. Bis zu vier Spieler können mitmachen, allerdings in einem Turnier, denn das Spiel wird zu zweit gespielt. Der Computer übernimmt dann die Paarungen, so daß jeder gegen jeden antreten muß.

Das ganze Game sowie die Voreinstellungen sind komplett mausgesteuert, was sich als recht praktisch erweist. Tja, nun muß ich wohl auf die Regeln und den Spielverlauf eingehen, was nicht ganz einfach ist, da uns noch keine Anleitung vorlag und ich alles mit der „Trial and Error Methode" (plus Tips von Manni) herausfinden mußte. Soviel jedoch ist schon einmal klar: Man muß die gegnerischen Spielsteine schlagen, was nur auf den Feldern am Rand möglich ist. Wenn ein gegnerischer Stein auf einem Randfeld steht, kann er geschlagen werden, wenn ihm zwei Steine gegenüber stehen. Stehen zwei gegnerische Steine so, daß der eine am Rand positioniert ist und der andere irgendwie davor, so ist auch aus dieser Situation Kapital zu schlagen. Dann nämlich, wenn ihm drei Steine gegeüberstehen, und zwar in einer Reihe. Diese Reihe kann horizontal, vertikal oder auch diagonal sein. Zwei Steine schubsen also einen Stein, drei Steine schubsen zwei Steine – das ist schon alles. So einfach wie die Regeln ist das Spiel jedoch nicht. Ständiges Vorausdenken und ein gutes taktisches Konzept sind nötig, wenn man von dem Computergegner nicht eingemacht werden will. Leicht übersieht man eine sich anbahnende Gefahr, und schon steht man in einer Position, aus der es kein Entrinnen mehr gibt.

Kengilon ist ein Spiel für kühle Taktiker und Strategen – wir dürfen auf die Endversion gespannt sein. ■

DIRK FUCHSER

Klasse, Ocean! Drei Hits – ein Preis



ADDICTED TO FUN - RAINBOW COLLECTION

System: Amiga, Atari, C-64 (alle getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 50-70 DM (je nach System), **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Leisuresoft, 4703 Bönen.

Mit dieser Kompilation hat Ocean wahrhaftig den Vogel abgeschossen. Drei Automatenumsetzungen, die rundum gelungen sind, gibt es nun als „goodie-pack" für den Amiga, Atari und den kleinen Commodore. The Newzealand Story, Bubble Bobble und Rainbow Island, das auch als „Bubble Bobble II" bekannt ist, sind die wohlklingenden Namen der drei Games. In der ASM



waren es Hits – zu Recht, denn selbst jetzt, nach zwei bzw. drei Jahren, wissen diese Spiele noch zu begeistern. Und wer keines davon besitzt, hat nun die Gelegenheit zuzuschlagen, wenngleich das eine oder andere auch auf anderen Kompilationen erschienen ist. Übrigens kann man alle drei Games auch jüngeren in die Hand drücken, denn der Spielablauf ist überaus kinderfreundlich. Endlich eine Spielesammlung, die mehr wert ist als ihr Verkaufspreis.

■ *Klaus Trafford*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Gesamtnote Amiga	10
Gesamtnote Atari	10
Gesamtnote C-64	10

»PRIMA«

Sherwood Forest im Schnelldurchlauf



Da steht er nun, der arme Tor ▲
unten: Das Endbild (Sascha Hehn und ▼ Indy Winter)?

THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD

System: PC (EGA, VGA, Festplatte, Maus, Soundkarten werden unterstützt), Amiga, ST, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM (PC), **Hersteller:** Millennium, Cambridge, England, **Muster von:** Millennium.

Die Bestätigung dieser These liefert MILLENNIUM mit den neuen ADVENTURES OF ROBIN HOOD. Die Story ist hinreichend bekannt: Guter Held wird von bösem Sheriff verjagt und muß alles tun, um wieder zu Rang und Namen zu kommen. Das ist in der vorliegenden Variante nicht allzuviel: eine Mannschaft zusammenstellen, Normannen meucheln, Händler ausrauben und das Geld an die Armen verteilen, einen Drachen killen, Lady Marian anmachen und zum Schluß den Bösewicht besiegen. Das Ganze geschieht in einer recht begrenzten Welt, die in einer isometrischen Perspektive dargestellt wird und dadurch sehr stark an *Populous* erinnert. Die Steuerung des Helden er-



folgt mit der Maus über eine Icon-Leiste, deren Optionen bei erfolgreichen Aktionen zunehmen. Gleichzeitig kann man an einem Stimmungsbarometer ablesen, wie groß das eigene Ansehen bei der Bevölkerung ist. Großartige Rätsel sind keine zu lösen, es kommt meist nur darauf an, zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle das Richtige zu tun, was durch die Eigendynamik der Figuren nicht ganz unproblematisch ist.

So richtig ausgereift ist das ganze System noch nicht, obwohl jahrelange Arbeit darinstecken soll. Die Suche nach Friar Tuck verlief im ersten Anlauf erfolglos, und wie sich später herausstellte, wurde er von seinen eigenen Leuten beim Bau des Klosters eingemauert. Gleiches widerfuhr auch unserem Held, der einfach zur falschen Zeit am falschen Ort stand. Das Spiel war somit also gelaufen. Auch sonst klappt es mit der Interaktion von Mensch und Landschaft nicht so recht: So landete beispielsweise eine Leiche

Rechtzeitig zur Robin Hood-Welle im Kino auch das passende Spiel für den Computer – das kann nicht immer gutgehen!

im Burggraben, der normalerweise nicht zugänglich ist. Peinlichkeiten, die eigentlich nicht vorkommen sollten. Weiterhin wurde der Spielspaß dadurch getrübt, daß Robin über ein recht intensives, aber dafür umso weniger intelligentes, Eigenleben verfügt. Läßt man ihn einmal einen Moment aus den Augen, latscht er ziellos durch die Gegend, seine recht ausgeprägten Fluchtinstinkte treiben ihn meist in die Arme seiner Häscher. Daß bei seinem Ableben auch der zuletzt gespeicherte Spielstand gelöscht wird, sorgt zumindest für längeren Spielgenuß, wenn auch in negativem Sinne. Wenn man den Bogen aber erst einmal heraus hat, kann man das Spiel innerhalb von einer halben Stunde lösen (siehe auch Secret Service); etwas dürftig angesichts des horrenden Preises. Mehr Aktionsmöglichkeiten und Abwechslungen hätten aus dem Spiel eine tolle Nummer machen können, aber in der jetzigen Form ist es nur für hartgesottene Spieler mit zu großem Geldbeutel zu empfehlen. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	7
Handlung	5
Atmosphäre	5
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

Manni meint:

Als Robin-Hood-Fan **mußte** ich mich einfach zum Micha „gesellen". Aber, geht man der Legende des von Loxley nach, nimmt sich die „Geselligkeit" der Merry Men relativ bescheiden aus. Feige sind 'se; bläst der Grünling nicht ständig ins Horn, laufen die Scarletts, Little Johns und Co. motivationslos in Sherwood rum. Entsprechend der Ur-Story tritt nur der Zwischenfall auf der Brücke (Little John schließt sich nach gewonnenem Kampf Robin an) im Programm auf. Herne der Jäger (entliehen und beigepackt aus der TV-Serie) wird hier von einem Priester vertreten, der Robin gute (?) Ratschläge gibt.

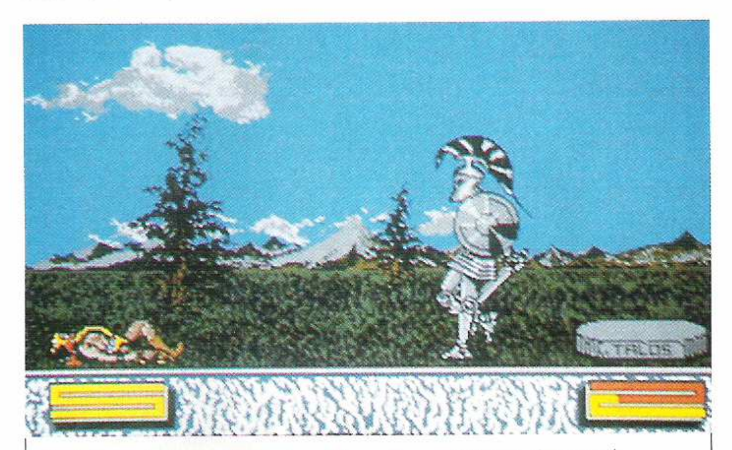
Das Game selbst stellt sich mir als schnell erdacht und flüchtig gemacht dar. Es ist nämlich auch durchaus möglich, den Nottinghamer Oberfiesling ohne die verstärkte Hilfe der „Gefolgsleute" zu killen und hernach Marian zu ehelichen. Insgesamt gesehen ist ROBIN HOOD für mich eine kleine bis mittlere Enttäuschung. Da hätt' man mehr draus machen MÜSSEN.

NEUES AUS DEM ZOO

Vielbeschäftigte Redakteure haben keine Zeit für einen Zoobesuch, doch das macht nichts, denn der Zoo war bei uns – und zwar der Electronic Zoo. Yvette stellte uns drei Spiele vor, die demnächst auf den Markt kommen sollen.

Die erste Neuvorstellung ist SON OF ZEUS, eine Mischung aus Arcade-, und Fantasyspiel. Der Spieler muß in Gestalt von Herakles, dem sterblichen Sohn von Zeus, zwölf Teile einer zerbrochenen Steintafel finden. Auf der vollständigen Tafel steht geschrieben, wie er die Götter, die von Kronos gefangen gehalten werden, befreien kann. Daß sich die Suche durch fast ganz Griechenland erstreckt und daß Herakles es dabei mit einigen Monstern zu tun bekommt, versteht sich fast von selbst. Zu den technischen Features dieses Games gehören neben dem 3-D-Modus, in dem Herakles sich über Land bewegt, auch Sprachausgabe sowie ein für jedes Monster spezifischer Sound. Die Gegner unseres Helden rekrutieren sich weitesgehend aus den Figuren der griechischen Mythologie. So sind auf der Suche nach den Bruchstükken der Tafel unter anderem Zyklopen, Hydras und plötzlich zum Leben erwachende Statuen zu bekämpfen. Die Grafik der uns vorliegenden Vorabversion ist recht hübsch gemacht, auch wenn das Scrolling hier und da noch ein wenig zu wünschen übrigläßt. Warten wir's mal ab.

Im zweiten Käfig des „Zoos“ lauert nicht etwa eine wilde Bestie, sondern ein niedlicher Gnom auf die User. Gnome ist halt der englische Ausdruck für einen Zwerg – in diesem Falle ein Gartenzwerg. Dieser Eindruck wird auch noch dadurch verstärkt, daß bei The Magic Garden eben dieser Zwerg sich um das Wohlergehen eines Gartens kümmern



Bald auch im heimischen Zoo: Son of Zeus (Amiga)

muß. Er tut dies nicht aus lauter Liebe zur Natur, sondern weil er in diesem Garten eingesperrt ist. Seine einzige Chance, sich aus seinem Gefängnis zu befreien, besteht darin, daß der Schlüs-

Mythologie und Rasenmähen machen das Programm der nächsten Zeit!

selbaum gedeiht und er eines Tages einen Schlüssel „ernten“ kann, mit dessen Hilfe er den Garten verlassen kann. Bis es jedoch soweit ist, muß er den Garten in Schuß halten und die ganzen lästigen Arbeiten wie Säen, Gießen, Rasenmähen und so weiter bewältigen. Als ob dies nicht schon Streß genug wäre, bekommt er es zu allem Überfluß auch noch mit fiesen Gnomen zu tun, die den Garten dann und wann in eine Achterbahn verwandeln, wenn er nicht aufpaßt. Die Grafik ist, wie die Bedienbarkeit und auch die große Anzahl von verschiedenen Werkzeugen, als gut zu bezeichnen. Der Sound ist – jedenfalls jetzt noch – eher mager, aber was nicht ist, kann ja noch werden.

A propos werden... Alle Shoot-'em-up-Fans werden sich freuen, und zwar über Cardiaxx, ein ultraschnelles Ballerspiel, das – wie sollte es anders sein – im Weltraum angesiedelt ist. Fünf Zonen gilt es vom Gegner zu säubern, hierbei stehen dem schwer geforderten Piloten Extrawaffen und andere Goodies zur Seite. Die größte Hilfe kommt jedoch vom sprechenden Bordcomputer, der bekanntgibt, von welcher Seite der nächste Gegner zu erwarten ist. Bis jetzt spricht er jedoch nur englisch. Den versprochenen Zweispielermodus und die laut Vorankündigung „Thumping Rock Music“ konnten wir leider noch nicht in Augen-, beziehungsweise Ohrenschein nehmen, aber wir bleiben wie gewohnt am Ball.

Der Eintritt in den „Elektronischen Zoo“ wird bei allen drei oben beschriebenen Games etwa 80 Mark betragen. Der Eintritt soll allen Amiga-, Atari ST-, und PC-Usern gewährt werden. Der Zoo öffnet im Herbst – wir werden sicherlich unter den ersten Besuchern sein, um Euch noch mehr Einzelheiten zu berichten. ■

DIRK FUCHSER

SKLAVE STRECK' DICH



THE EXECUTIONER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Hawk, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Münster.

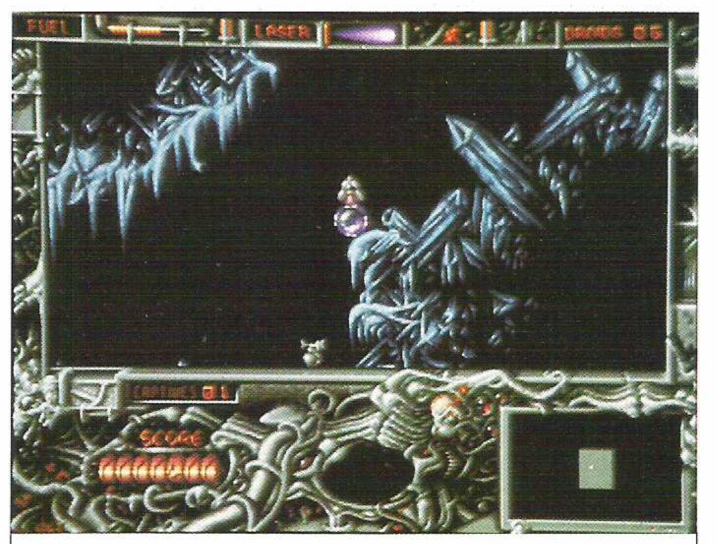
Ein weiterer Oids-Clone erscheint just in diesen Tagen und trägt den klangvollen Namen THE EXECUTIONER. Parallelen zu *Oids* sind freilich unübersehbar. So gilt es beispielsweise auch hier, Menschen von Planetenoberflächen aufzusammeln. Diese werden allerdings als Gefangene gehalten, gefoltert und verkauft. Ja, ja, das hört sich hart an, aber schließlich gilt es, die Menschheit zu retten. Dazu müssen vier Stücke eines elektronischen Schlüssels gefunden werden, welche irgendwo in den 12 Galaxien mit je 10 Planeten zu finden sind. Und so macht man sich mit einem kleinen Raumschiff auf den Weg.....

Um die Suche zu erleichtern, können die Gefangenen nach den Schlüsseln befragt werden. Da diese jedoch nicht bereit sind, auch nur den geringsten Tip preiszugeben, müssen des öfteren härtere Seiten - sprich: Folter - aufgezogen werden. Ausgiebige Folter bedeutet aber noch lange keinen Erfolg, und zu sehr sollten die Ärmsten auch nicht rangenommen werden, sonst kommt der Sensemann. Direkte Konsequenz: Der Sklave kann nicht mehr verkauft werden. Überlebt er stark angeschlagen, so sinkt sein Kaufwert!

The Executioner sieht auf den ersten Blick wirklich interessant aus. Leider läßt die anfängliche Motivation bereits nach einigen Spielstunden nach. Dazu trägt nicht nur bei, daß die Sklaven in der Regel immer dasselbe sagen, auch die Planeten sind viel zu klein. Zwar fordern sie teilweise eine Menge Geschick mit dem Umgang des Gleiters, doch das ist eben nicht alles. Irgendwo fehlt der nötige Esprit, von dem *Oids* reichlich hatte. Ein Zwei-Spieler-Modus wäre vorteilhaft.

Leider, leider kann The Executioner trotz guter Ideen und technisch guter Programmierung nicht mit meinem Favoriten - Ihr wißt schon, welchen ich meine - mithalten. So bleibt es unterm Strich weit hinter *Oids* zurück, wird Fans des Genres aber trotzdem zu gefallen wissen. ■

hja



Für ein Spiel dieses Genres bietet The Executioner erstaunlich gute Grafik. *Foto: Amiga*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Gesamtnote	**8**

»BRAUCHBAR«

Auf zum Sandkasten-Cup!



OVER THE NET

System: C-64 (angeschaut), Amiga, ST, **empf. VK-Preis (C-64-Disc):** ca. 55 Mark, **Hersteller:** Genias, Bologna, Italien, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Liebe Freunde, ich schreibe Euch mal wieder ein paar Zeilen. Habe lange nichts mehr von Euch gehört, dafür greife ich aus gegebenem Anlaß zu meinem Stift. Ich weiß nicht, wie Ihr Euch fühlen würdet, wenn Euch das Game OVER THE NET in die 64er-Floppy geraten wäre. Ich selbst halte mich bei Phrasen auf, was Ihr sicherlich schon bemerkt habt, damit ich die halbe Seite „anständig" füllen kann. So, dann mal was Konkretes:

GENIAS aus Italien hat sich eine Kopie des alten *Beach Volley* „ausgedacht", die so dürftig ist, daß man fast schon wieder drüber lachen kann. Mit bis zu vier Spielern (zwei in einem Team oder alleine) schlagen wir uns die Bälle nur so um die Ohren. Gezählt wird bis 15; es gibt die Möglichkeit, über einen, drei oder fünf Sätze zu volleyieren. Einstellbar auch, ob der Punkt nur bei Aufschlag gemacht werden kann oder nach jedem Ballwechsel.

A propos „Aufschlag": Die ohnehin nicht berauschende grafische Darstellung beschert uns einen Aufschläger nach Maß: Es schaut echt so aus, als würde er den Ball ins Feld köpfen. Übrigens, da fällt mir gerade ein, als wir als Kinder in den Sandkasten gingen, ein Tor absteckten und „Kopfball-Elfer" spielten. Mann, hat das Spaß gemacht! Ihr wißt schon, den Ball mit gestreckten Armen direkt vor die Birne gehalten, um dann mit voller Wucht die Murmel unhaltbar am Gegenüber über die Linie zu köpfen...

OVER THE NET - das Beach-Volley-Game - ist leider nur eine Kopie des alten *Ocean*-Titels. Allerdings ist die Aufmachung nicht berauschend. So ist das Haupt-Manko, daß bei Angabe des Gegners der Ball nicht „auszumachen" ist. Ein Richtungspfeil oder zumindest ein Schatten des Balls hätte eingebaut werden müssen. Das Game aus Italien hat mich enttäuscht. ■

mk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	**4**
(Titel-) Sound	**5**
Realitätsnähe	**5**
Motivation	**1**
Gesamtnote	**2**

»MIES«

BODENLOSE SUPERHOSE



MAGIC POCKETS

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 75 DM, **Hersteller:** Bitmap Brothers/Renegade, **Muster von:** Renegade Software, England.

Das Spiel MAGIC POCKETS von den BITMAP BROTHERS führt uns in die unendlichen Tiefen einer Tasche in einer Wunderhose. Denn dorthin ist all das Spielzeug unseres kleinen Helden entschwunden, und genau dies gilt es wieder herbeizuschaffen. Insgesamt hat man vier Level zu durchforsten, welche allesamt noch einmal in fünf bis sechs Abschnitte unterteilt sind. Am Schluß steht ein sogenanntes 'Level-Event'.

So muß ich mich im ersten Level einem Fahrradrennen hingeben, im zweiten einen Boxkampf gegen einen Gorilla durchstehen, im dritten nach einem Schatz tauchen und im letzten Level einen Transporter bauen, um dann wieder nach Hause zu kommen.

Alle Level sind mit vielen ekligen Monstern durchsetzt, die wir aber mit Wurfgeschossen aus unserer Hosentasche zerkrümeln können. In Level eins *('The Caves' genannt)* hat man zum Beispiel kleine Wirbelstürme zur Verfügung, die man durch längeren Druck auf den Joystick-Button in der Wirkungskraft verstärken kann. Bläht man den Wirbelsturm auf maximale Größe auf, kann man damit die Monster einfangen und durch Zerstörung derselben Extras freilegen, die sich positiv auf den Punktestand auswirken.

'Ab in den Dschungel', heißt's in Level zwei, wo man sich gegen wildgewordene Affen, Killerbienen und anderen Kram wehren muß. Baum auf, Baum ab, sammeln, laufen, werfen, so gelange ich alsbald in den dritten Level. Dort findet man sich in einer Flußlandschaft wieder, die leicht winterlich angehaucht ist. Hat man alle fünf Abschnitte hinter sich gebracht, geht's in den Endspurt, auf den Berg also *(Holladrio. . .)* und von dort direkt ins ewige Eis. Wehren kann ich mich hier nur noch mit Schneebällen – gegen Schneemänner, Gremlins *(?)* und ähnliches – bis ich entweder den Löffel reiche oder 'wiedervereint' mit unserem Spielzeug bin.

Das Spiel ist eigentlich ganz nett gemacht, birgt aber nicht viel Neues in sich, Jump and Run eben. Die grafische Seite ist recht gut gelungen. Gut gezeichnet, mit viel Liebe zum Detail, und lustige Animationen geben den letzten Schliff. Nur das Scrolling hätte ein wenig softer sein können. Als musikalische Untermalung hat man sich für die Umsetzung eines Chart-Knallers entschieden. Das Werk: 'Doing the Do' von Betty Boo. Die Soundeffekte sind übrigens recht nett und passend zum Game.

Lars Rückert



Kong schlägt zu, und wir hör'n die Engel singen. *Foto: Amiga-Version*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

+++ auf +++++



RASENDE REPORTER

System: IBM PC u. Kompatible (mind. 512 KB, Hercules, EGA, VGA (getestet) werden unterstützt. Festplatte ist erforderlich), **empf. VK-Preis** ca. 100 DM, **Hersteller:** Andreas Janka (Autor) / Falken Software, **Muster von:** Autor.



Welcher der erfahrenen Journalisten soll auf die Jagd nach Informationen gehen?

Manchmal ist es durchaus angemessen, für ein Programm Vorschußlorbeeren zu verteilen. Im Falle von RASENDE REPORTER war dies berechtigt: Die vorliegende Endversion übertraf bei weitem meine Erwartungen. Da ich bereits in der ASM 8/9 ausführlich über den Inhalt schrieb, hier nur eine Kurzfassung desselben:

Aufgabe der ein bis vier Spieler ist es, journalistisches Gespür zu beweisen und schneller als die Konkurrenz zu sein, wenn es um das Erfüllen bestimmter Aufträge geht. Diese führen einen quer durch das wiedervereinte Deutschland und bringen – je nachdem, für welches Medium der Bericht sein soll, vier- bis fünfstellige Honorare.

»RASENDE REPORTER – Ein echter Leckerbissen«

Das Besondere an diesem Game ist zweifellos seine Vielfalt, aber auch und vor allem der Lerneffekt. So kann eine Aufgabe nur dann erledigt werden, wenn man sich im jeweiligen Ort etwas auskennt.

Ein Lexikon bereitzule-

+++++ nachrichtenjagd +++++ ++++ in +++++ deutschland ++

gen, ist sicher kein schlechter Gedanke, aber wer die umfangreichen Texte etwas genauer liest, wird auch so klarkommen. Aufgrund der Aktualität einiger Aufgaben wird man ohnehin eher in der Tageszeitung als im Lex Hilfe finden.

Allerdings beginnt das große Überlegen schon bei der Auswahl der Mittel: So kann man wahlweise mit dem Zug, Pkw oder Flugzeug anreisen, manchmal empfiehlt es sich aber auch, Heimrecherchen oder „sonstige" Möglichkeiten nachzuprüfen. Jeder der sechs ReporterInnen, aus denen man sein Ego wählt, hat seine Eigenheiten, die einem immer wieder Knüppel zwischen die Beine werfen oder ein paar Mark extra aufs Konto bringen.

Ab der zweiten Aufgabe kann man sich übrigens aussuchen, ob man eine Aufgabe aus der Politik, Wirtschaft, Umwelt, Feuilleton, Sport sowie „Regenbogenpresse" lösen möchte. Am Schluß heißt es dann, seinen Artikel zu verfassen, wobei ein gutes Gedächtnis Voraussetzung ist. Gedächtnis- und Reaktionstests ergänzen das mit bis zu 99 Runden wählbare Programm, das in jeder Hinsicht (wenn man das gräßliche Piepsen vor einer Rundfunkreportage unberücksichtigt läßt) überzeugt. RASENDE REPORTER ist ein Muß für alle, die ihr Allgemeinwissen verbessern oder auf die Probe stellen wollen. Einen Ehrenplatz in meinen persönlichen „Top Five" und einen Hitstern kann ich ihm guten Gewissens geben. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Realitätsnähe	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Guido sagt:

Um es gleich vorwegzunehmen: Dieses Spiel ist nichts für Leute, die mal eben ein Spielchen zwischendurch tätigen wollen. Bei RR gibt es eine Menge zu lesen und zu überlegen. Inwieweit 99 Runden die Motivation aufrechterhalten können, sei mal dahingestellt. Auf jeden Fall ein neuer Schritt in Richtung anspruchsvolles PC-Spiel. ■

gag

»PRIMA«

Und HIER ist Hansa Rostock !!!

BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

System: Amiga - 1 Meg - (angeschaut), PC, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, **Hersteller:** Software 2000, Plön, **Muster von:** Software 2000.

Hatte ich doch in der ASM 10/91 nur „alte Daten“ auf einer Demo-Version (die offensichtlich aus der falschen Lade gegriffen wurde) kritisiert, so bekomme ich kaum die Gelegenheit, hier alle Vorzüge und Qualitäten von BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL aus dem Hause SOFTWARE 2000 unterzubringen! Und: Hansa Rostock (sowie andere „Ost“-Vereine) sind drin! Es gibt auch eine Zusatz-Disc (ca. 20 Mark), wo Ihr Eure Wappen selbst zeichnen, Torszenen selbst kreieren und Vereins- und Spielernamen ändern könnt.

Auf drei Scheiben wird eine Vielzahl an Features angeboten. Hier nun die Masse (und Klasse !) im Schnelldurchlauf - a.) was ich erwartet hatte; b.) was für Überraschung sorgte und mir gut gefiel:

a.) DFB-Pokalauslosung „live“; Kreditbeschaffung (2.000.000 Mark maximum); echte Spielernamen bei Teams der 1.- und 2. Liga; umfangreiche Statistiken, Bilanzen und Tendenzen, acht unterschiedliche Trainingslager, Torjäger-Liste, drei verschiedene Spielarten (ein Jahr, drei Jahre oder bis zur nächsten Vollbart-Rasur) oder die Highscore-Liste.

b.) Unglaublich viele intelligente mit der Maus durchführbare Menüs und Untermenüs; Vertragsverhandlungen mit einzelnen Spielern (nur sinnvoll bei mindestens „dreijährigem“ Spiel); Werbeverträge mit der Industrie bei den Banden und am Mann (auch nur dann sinnvoll, wenn man mindestens drei Jahre im Rechner verweilt); Werbeeinnahmen durch Fernseh-Übertragungen; alle Europa-Cup-Spiele (Hin und Rück) mit Verlängerung und 11-Meter-Schießen; Spielausfälle und Neuansetzungen; Wahl einer „historischen“ oder modernen Bundesliga-Saison; Spieler sind jederzeit aus- und einwechselbar (gute Sache, da man einen Rotgefährdeten vom Grün holen kann oder taktische Veränderungen vornehmen muß); 36 verschiedene Verletzungsarten (sehr realistisch); Ausbau der Stadien (verbessert und realitätsnäher, da man nun die Bauzeit mit einkalkulieren muß); Flutlichterstellung für Freitagabend-Begegnungen; die Jugendarbeit (wer diese fördert, kann nach ein paar Monaten und Jahren mit guten Kickern aus dem eigenen Nachwuchs rechnen); animierte Torszenen, die je nach Eingabe der Spielgeschwindigkeit ablaufen oder - was mir ganz außerordentlich gefiel - die Zeitungsmeldungen mit Fotos zu den einzelnen Begegnungen vom Vortag . . .

SOFTWARE 2000 hat sich nach langen Überlegungen doch für eine Bundesliga-Einteilung der „bewährten“ Art entschieden: Die Bundesliga startet mit 18 Vereinen, wobei nach dem aktuellen Stand der MSV Duisburg und die Kickers aus Stuttgart in die zweite Liga versetzt wurden, die (wieder) aus 20 Teams besteht. In einer Amateur-Oberliga tummeln sich ebenfalls 20 Klubs. Da momentan noch keiner weiß, wie's mal zukünftig ausschaut, hat SOFT 2000 sich zu dieser Regelung durchgerungen. Iss' auch gut so, denn selbst „falsche“ Namen, die noch im Programm sind, verdünnisieren sich in Schall und nach Italien. . .

Anyway, ich habe mich ins Geschehen gestürzt, den KSV Hessen Kassel und Dynamo Dresden ausgesucht. Das anfängliche „Rahn schießt . . . und Tooor, Tooor . . .“ gefiel mir prächtig. Hernach machte ich mich flugs zur Bank und holte mir die Max-Summe von 2 Mio ab. Dies hätte ich später tätigen sollen, denn der Zinssatz fällt im Verlaufe! O.k., nun noch für Werbeeinnahmen für die Bande und den Mann gesorgt und gleich neue Spieler verpflichtet. Die Saison lief eigentlich recht gut. Trainer Thomale war's zufrieden, neben einem guten Mittelfeldplatz hatten die Löwen immerhin den DFB-Pokal an die Fulda geholt. Hier und da erfolgen Einblendungen, die Verletzungen, Spielerwünsche oder gar „Erleichterung“ verschaffen. Beispiel: „Thomale, Sie können schon jetzt nicht mehr absteigen!“

Nach einer abgelaufenen Saison erhielt ich gar einen Sponsorenzuschuß - fein! Was mir nicht so behagte, sind Kleinigkeiten, die aber zum Abschluß doch erwähnen möchte: Mein Torhüter erzielte ein Feldtor; ein Elfer wurde vergeben „auf Vorlage von. . . “ oder die fünf englischen Teams im Pokal der Landesmeister. Trotz diesen kleinen Unstimmigkeiten fährt der Reifen rund. Einer der besten MANAGER lag auf meinem Schreibtisch! ■

Manfred Kleimann



Toller Service: Nach jeder Begegnung gibt's einen Bericht!



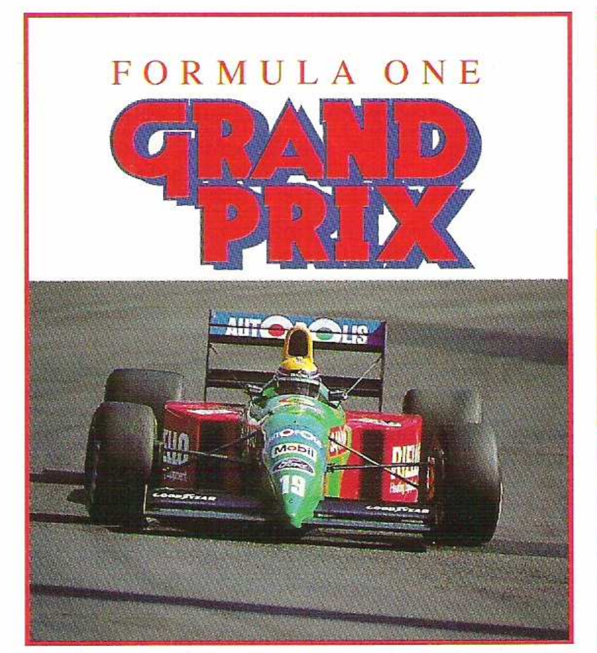
»BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL – eine saubere Simulation eines harten Geschäftes. Man kann fast alles in die Wege leiten – nur die eigene Entlassung nicht!«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	7
Realitätsnähe	10
Spielaufbau	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Formula One Grand Prix







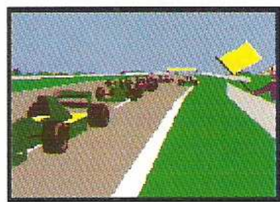


Die bisher grüßte Herausforderung in der Formel Eins

Haben Sie sich auch schon gefragt, wie es wäre, einer von den 26 Fahrern zu sein, die auf der Startfläche ihre Motoren heulen lassen und auf das Grüne Licht warten, um in einem wilden Wirbel von Rauch, röhrenden Motoren und schmelzendem Gummi loszubrausen und eine neue Grand Prix Saison einzuleiten? Also bitte, jetzt brauchen Sie sich nur die Sicherheitsgurte umzuschnallen! MicroProse und Geoff Crammnd, Autor von Revs und Stunt Car Racer, haben sich zusammengetan, um die einzige lückenlose Formula One Grand Prix Simulation herauszubringen..

MicroProse Grand Prix ist vollgepropft mit Funktionen und Merkmalen: 16 hügelige 3D-Rennstrecken, angefangen von den Straßen von Phoenix und Adelaide bis zu der spektakulären Hafenstrecke von Monaco... die Auswahl unter 26 unabhängig gesteuerten Wagen. Studieren Sie die Strecke im Training, nehmen die Feinabstimmungen an Ihrem Wagen vor, um Spitzenleistungen zu bringen, und treten schließlich voll aufs Pedal, um von Anfang an an der Spitze des Rennens zu fahren. Ein harter, herausfordernder und spannender Kampf beginnt, den es ist die bisher realistischste Simulation des Grand Prix.

- Authentische Cockpit-Instrumente mit Radio und verstellbaren Seitenspiegeln.
- Realistische Abnutzung von Reifen und Bremsen. Entscheiden Sie selbst, wann es an der Zeit ist, in die Boxen zu gehen.
- Beobachten Sie die Renn-Action über die TV-Kameras, und spielen Sie Ihre größten Triumphe und ihre schlimmsten Zwischenfälle immer wieder ab.
- Überraschende Witterungsverhältnisse. Das Rennen kann trocken und heiß starten, doch ein plötzlicher Wolkenbruch kann Sie zu einem Reifenwechsel und einer Änderung Ihres Fahrstils zwingen.
- Vier Schwierigkeitsstufen, von Neuling bis Champion – eine Herausforderung für jeden Autonarren.
- Von der hintersten Startposition bis zum Welt-Champion – MicroProse Formula One Grand Prix ist voll und ganz dabei!



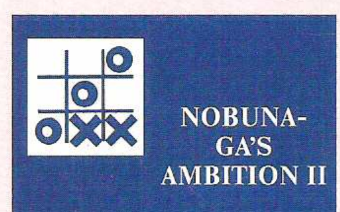
Formula One Grand Prix wird in Kürze in alle guten Software-Läden donnern, für Commodore Amiga, Atari ST und IBM PC Kompatibles.



MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

Die gezeigten Amiga Bildschirmaufnahmen können gegenüber Ihren variieren.

Die Japaner kommen



NOBUNAGA'S AMBITION II

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Infogrames, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Im Prinzip ist NOBUNAGA'S AMBITION II ein Neuaufguß von „Bandit Kings of ancient China" und „Ghengis Khan". INFOGRAMES wechselt bei diesem Strategiespiel eigentlich nur den Schauplatz aus. Aber ganz so einfach darf man es sich auch nicht machen, denn auf dem zweiten Blick hat sich mehr geändert als der Ort und die beteiligten Personen. Nach wie vor geht es jedoch auch hier darum, Länder zu erobern, beziehungsweise ganz Japan zu vereinigen.

Das Gemetzel geht wie schon bei Nobunagas Vorgängern völlig unblutig auf einer in Sechsecke aufgeteilten Karte ab. Rein strategische Gesichtspunkte entscheiden hier über Sieg und Niederlage. Der Schlachtenmodus hat am meisten von den Veränderungen profitiert – es stehen mehr Optionen zur Verfügung. Leider ist die Steuerung der Heerscharen nicht verbessert worden. Die Befehlsausgabe per Tasten ist mitunter sehr umständlich und sollte durch eine Maussteuerung ersetzt werden. Bevor man sich jedoch in die Kriegswirren stürzt, muß auch hier einiges an Vorarbeit geleistet werden. Land und Stadt müssen entwickelt werden, und auch an Maßnahmen zum Schutz der Küsten sollte man denken. Steuern müssen festgesetzt und die Bevölkerung bei Laune gehalten werden, sonst findet man sich mitten im schönsten Aufstand wieder. Ferner stehen dem Spieler relativ fiese Möglichkeiten zur Verfügung, um seine Expansionspläne zu verwirklichen. Heiraten ist dabei noch die friedlichste Möglichkeit, wenn das nicht hilft, kann man sich auch Killer mieten, die den Widersacher ins Jenseits befördern. Auf dem Feld der Politik kann man durch geschicktes Paktieren ebenfalls große Vorteile erlangen.

Auf dem militärischen Sektor ist fast alles so geblieben, wie bei den oben erwähnten Vorgängern. Bevor man daran denken kann, in die Schlacht zu ziehen, müssen zuerst Soldaten angeworben, ausgebildet und mit Waffen versorgt werden. Da sich dieser Prozeß in die Länge zieht, sollte man so früh wie möglich damit anfangen.

Da man in jeder Provinz mehrere Samurais befehligt, ist man bei Nobunaga's Ambition II nicht auf nur einen Befehl pro Spielrunde festgelegt, sondern kann solange Befehle ausgeben, bis alle Samurais beschäftigt sind. Dies empfinde ich als größte Verbesserung im Vergleich mit den Vorgängern. Auf dem Sektor der technischen Ausführung hat sich nicht viel verändert. Die Grafik ist eher durchschnittlich, soundmäßig bekommt man hier und da mal ein Piepserchen zu hören. Die Anleitung erklärt dem englischsprechenden Spieler alle wesentlichen Bedienungselemente ausreichend gut. Als echten Mangel kann man eigentlich nur die Steuerung per Tasten empfinden. Ein Game für stolze 130 Märker sollte meiner Meinung nach wahlweise auch per Maus zu steuern sein. Da wir schon bei der Technik sind: wahlweise 1 bis 4 Spieler können sich um die Herrschaft in Japan streiten und ihre Zwischenstände jederzeit abspeichern. Das Game beinhaltet sowohl 3 1/2 als auch 5 1/4 Zoll-Disketten.

Im Spiel selbst hatte ich mit einem ganz anderen Problem zu kämpfen: Größte Schwierigkeiten bereiteten mir die Namen der Provinzen und meiner Samurais sowie die Namen der Konkurrenz.

Bei den vielen beteiligten Personen – vierhundert historische Samurais sind in das Spiel eingebaut – kommt es leicht zu Verwechslungen. Als Europäer hat man eben Schwierigkeiten, die ganzen Oregamis, Yamamotos und Ikebanas auseinanderzuhalten. Wen wollte ich doch gleich in die Schlacht schikken? Korokoto oder Miramato, verflixt wie hieß der denn nur... Diese Probleme begleiteten mich während des ganzen Spieles.

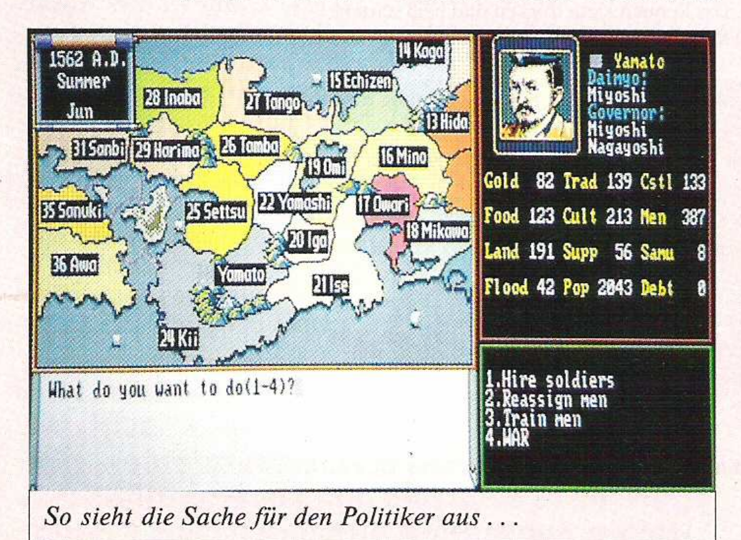
Im ganzen ein schönes Game, das aber nicht billig ist. 130 Mark gehen schon hart an die finanzielle Schmerzgrenze heran. Strategen und Politiker werden jedoch voll auf ihre Kosten kommen. In diesem Sinne... Sayonara. ■

Dirk Fuchser

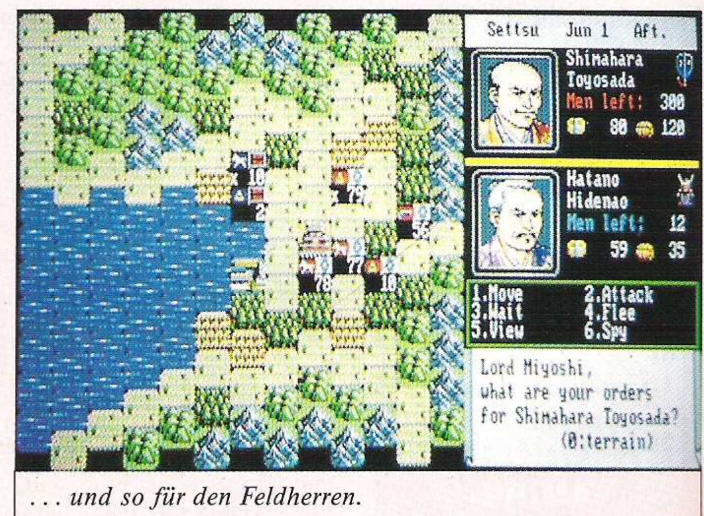
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«



So sieht die Sache für den Politiker aus...



... und so für den Feldherren.



GARTENZWERGE ..

... hätten wir gerne getestet! Doch dann kam bekanntlich alles anders, und wir testeten stattdessen unermüdlich und über Jahre hinweg sage uns schreibe 5.000 Spiele! Ein Grund zum Feiern! Ein Jubiläum der Superlative! Und natürlich sollt Ihr daran teilhaben!

FÜR NUR 10–15 MARK!!!

Drei absolute Klasse-Games, allesamt ASM-proofed. Die Titel? Hier sind sie:

TURRICAN I

Der Actionhammer schlechthin. Riesige Levels, gigantische Endgegner und massenhaft Extrawaffen machten dieses Spiel zum Hit. Wir bieten dieses Game für alle Amigas, STs und die Floppies und Datasetten des C-64 an.

10 DM!

MASTERBLAZER

ist die aufgemotzte Variante des Klassikers Ballblazer. Dieses futuristische, superschnelle Sportspiel gibt es bei uns für Amiga, ST und PC ebenfalls für apokalyptische

10 DM!

M.U.D.S.

Der Nachfolger des genialen Grand Monster Slam. Nie war Football so außergewöhnlich wie bei diesem Spiel. Genauso außergewöhnlich wie der Preis für die Amiga-, ST- und PC-Fassung: Abgefahrene

15 DM!

Seid Ihr interessiert? Wollt Ihr Euch die Games holen? Dann benutzt ganz fix die Aktionskarte im hinteren Teil des Heftes! Wenn nicht, dann kauft Euch doch einen Gartenzwerg!

DER GERUCH VON LEDER

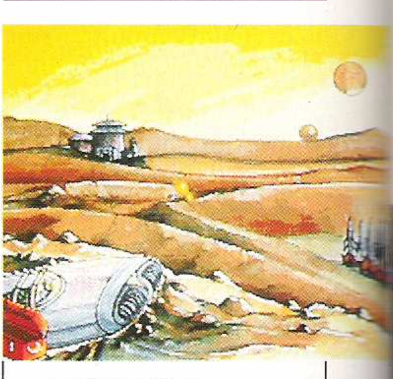
... weht durch den Raum, wenn man an STEVE MERETZKY denkt. Der Adventure-Veteran, der mit SORCERERS GET ALL THE GIRLS gerade Zeugnis seiner Phantasie ablegte, blieb nicht untätig. Unter ACTIVISIONs Dach bastelt er an LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II: THE GAS PUMP GIRLS. Ob ihm ein solcher Kultklassiker gelingt wie beim ersten Teil?

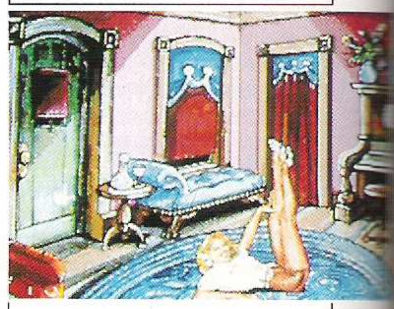
Äußerlich haben beide Spiele kaum etwas gemeinsam. Waren die *Leather Goddesses* ein lupenreines Textadventure, das die Dreißiger Jahre auf die Schippe nahm, sind diesmal die Fünfziger dran. In THE GAS PUMP GIRLS schlüpft Ihr wahlweise in die Rolle des Helden, der Heldin oder eines kleinen Aliens, das auf der Erde Bruchlandung gemacht hat und nichts wie nach Hause will. Eine Fülle von VGA-Bildern, Porträts und Animationen signalisiert: Das Mauszeitalter hat begonnen. Obwohl man den Textmodus benutzen kann, lockt die Mausbedienung vor allem Tippmuffel. Zunächst werden die Mädchen ihr Unwesen auf dem PC treiben.

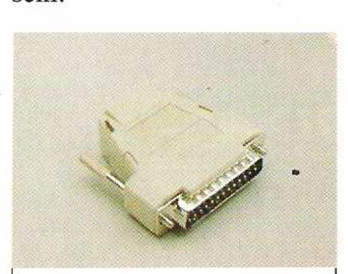
Egal, ob als Tankstellenbesitzer, Professorentochter oder als Fremdling – Meretzky verspricht jede Menge haarsträubender Situationen, knackiger Rätsel und vor allem viel Spaß. Pfundweise weibliche Reize scheinen seit seinem Hit *Sorcerers get all the Girls* Pflicht zu sein. Ob dieser dennoch fremdartigste aller Meretzky-Titel überzeugen kann, sollte noch vor Weihnachten festzustellen sein. Wenn der Spielwitz der sorgfältigen Verpackung entspricht, dürfte so mancher Abend gerettet sein.



THE GAS PUMP GIRLS ...


... verblüfften Aliens ...


... allein durch ihre Kurven!


Kein Stecker – eine Soundkarte!

Als Besonderheit wird dem Spiel ein Life Size Sound Enhancer als eigenständiges Klangmodul beigelegt. Die einem Mausstecker ähnelnde „Karte" wird einfach an eine parallele Schnittstelle des Rechners gesteckt und soll ihm hervorragende Töne, unter anderem digitalisierte Sprache, entlocken. Einmal entwikkelt, will Activision solche Module auch bei zukünftigen Spielen verwenden. ■

EVA HOOGH



Endstation Langeweile



FRENETIC

System: Amiga/ST (angeschaut), ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Core Design, Derby, England, **Muster von:** Core Design.

Here we are: Ein Schauder-Game zum „Schleuder-Preis"! Standesgemäß werden wir mit einem Action-Einbahnstraßen-Spiel beglückt, bei dem allein der Waschzettel (Anweisungen auf der Rückseite eines Posters) Spaß bereitet.

Mit anderen deutschen Worten: CORE DESIGN will uns mit FRENETIC ein mit Flackeling durchtränktes, mit *TNT*-Background hintermaltes und *SEUCK*-verdächtigen Feindsbildern bestücktes Ding verkaufen.

In augenfeindlichem Outfit präsentiert man uns einen Fighter, der acht verschiedene Ländle überfliegen und zahlreiche Gegner, die auch in Formationen angeruckelt kommen, unter Laser-Beschuß nehmen.

Schon bei *Jupiter Probe* wußten wir, worauf es bei einem Kampfspiel dieser Art ankommt. Das war 1987.

Nun, wenden wir uns (nochmal) dem Baller-Game zu: In der ersten Stage kommen eine Reihe von Teilchen auf uns zu (schön, daß sich auch ein zweiter Gamester hinzuschalten kan!), die wir zu vernichten haben. Wenn man sich genau unten in der Mitte plaziert, kommt man mit „Dauerfeuer" ganz gut über diese Runde.

Die Zusatz-Bewaffnung ist der Knackpunkt bei dieser Angelegenheit. Man kann sich eine erhöhte Geschwindigkeit beschaffen, Laser einfahren, die zur Seite oder nach hinten einen loslassen und mittels häufiger Aufnahme desselben Wummen-Teils die Feuerkraft verstärken. Dies ist auch beim ersten Wächter des nächsten Levels vonnöten, um nicht unnötig an Leben zu verlieren.

Hier habe ich oft mal „P" (Pause) gedrückt, um zu sehen, wie man taktisch am besten wieder auf die Rolle kommt. Leider aber ist unser Raumschiff so flexibel wie 'ne Fliege im Eisfach. Genug davon! „Frenetisch" erlöse ich mich und unsern 500er von dieser CORE-Bauchlandung... ■

Manfred Kleimann



Wenig frenetisch!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Titel-Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	2
Gesamtnote	2

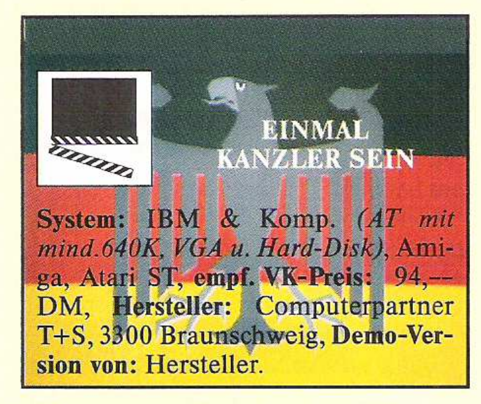
»MIES«

„Gerade wir Deutschen haben in dieser schweren Stunde...", na, reicht schon? O.k., für mich fing die folgende Geschichte wirklich in einer schweren Stunde an, kürzlich, morgens . . .im Bett.

Auf den Kohl gekommen . . .



Der Presse bleibt nichts verborgen . . .



System: IBM & Komp. *(AT mit mind.640K, VGA u. Hard-Disk)*, Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** 94,-- DM, **Hersteller:** Computerpartner T+S, 3300 Braunschweig, **Demo-Version von:** Hersteller.

Zwischen sechs und sieben Uhr morgens, Halbschlaf, Radiowecker, eine Meldung - die Realsatire nimmt seinen Lauf: Die sympathische Rundfunkstimme im hessischen Öffentlich-Rechtlichen berichtet von der Internationalen Funkausstellung *(IFA)* in Berlin. Was soll's, denke ich mir. Aufhänger der Reportage scheint Kohl zu sein, der Kanzler. Nun, wäre nicht das erste Mal. Der Kanzler sei spielbar. Spielbar? Also doch, eine Geschichte für ASM, vielleicht **die** Geschichte für November!

Ein Computer-Game. Natürlich hab' ich alle nur denkbaren Facts verpennt, und so beginnt eine Telefonaktion, die an diesem Morgen ihresgleichen hätte suchen können: HR2, HR3 - ich weiß den Titel: EINMAL KANZLER SEIN.

RIAS2 Berlin, IFA-Pressebüro, Stand-Telefon der Firma COMPUTERPARTNER T+S. Ich erfahre mehr: Es existieren zur Zeit nur Demos, Running-Demos quasi, die schon voll lauffähig seien, derzeit jedoch nur ein Drittel der vorgesehenen Daten verarbeiten. Bis zum Erscheinen dieser Ausgabe jedoch wird 'Einmal Kanzler sein' für PC, Amiga und ST in den Regalen stehen. Ferner erfahre ich, daß ich neben besagten Rundfunkanstalten längst nicht der erste bin, der sich um Computer-Kohl bemüht: Vornehmlich Tageszeitungen und Nachrichtenagenturen seien es gewesen, die in den vergangenen Berliner Messetagen den Stand mit quälender Neugier behelligten. Ja, und dann eben ASM . . .

In den T+S-Büros der alten Braunschweiger Villa sind die Messe-Nachbereitungen noch voll im Gange, als ich - nicht weniger von Neugier geplagt als die Reporter der Tagespresse - ins Geschehen platze, um endlich auf den Kohl zu kommen. Während der folgenden zwei Stunden war ich dann - Kanzler. Das erste Mal im Leben . . .

Auf dem AT geht es heute wie im richtigen Leben zu, denn: Auch zum Kanzler muß man sich erst einmal qualifizieren. Somit bin ich zunächst einmal Kanzlerkandidat und muß mit der Beantwortung dreier Fragen aus den bereichen Literatur, Kunst oder Musik meine Befähigung unter Beweis stellen. Hier sollen allerdings schon zwei Richtige genügen. Wunschglücke bitte an den Kanzleramtsminister, danke!

Mit zwei Richtigen zur Elefantenrunde

Will man 'Einmal Kanzler sein' in ein Genre drängen, würde ich glatt sagen: strategisches Adventure unter Berücksichtigung vieler nachvollziehbarer Kanzler-Allüren. Der Screenaufbau vermittelt ein sauber durchdachtes 'Schema F', die rechte Hälfte beschreibt eine Situation mit sich anschließender Fragestellung plus kommentierender Grafik *(Karikatur)*, die Linke zeigt drei, mit schwarz, rot und gold*(-gelb)* untermalten Fonds versehene, mögliche *(Re-)*Aktionen des Kanzlers auf. Schnelligkeit und Weitblick beeinflussen dann auch die Punkteverteilung, die sich aufsplittet in 'Beliebtheit', 'Koalition', 'Partei', 'Ausland', 'Gesundheit' und 'Familie'. All diese Schwerpunkte haben einen roten Bereich, der möglichst nicht überstrapaziert werden sollte, es sei denn. . .

Am Abend nach der Wahl *(Einführungsteil)*: Schon hier werde ich vor Situationen gestellt, bei welchen ich - wohlgemerkt - kompetent zu entscheiden habe. Begebe ich mich direkt ins Studio zur Elefantenrunde, oder trinke ich zunächst mit meiner Partei auf den glanzvollen Wahlsieg? Bin ja schließlich der Kanzler und hab' mit derlei Abchecks kein Problem. . .

Ich begebe mich selbstverständlich zur Elefantenrunde. Das bringt Punkte in der Koalition, der Partei und der Beliebtheit, aber auch Ungemach, denn hier geht's gleich höchstpolitisch her. Kritische Fragen und provokative Spitzfindigkeiten seitens der Alternativen, direkte, unmißverständlich bindende Kommentare vom Koalitionspartner, vernichtende Kritik und Zweifel an den Wahlversprechen meiner Partei aus oppositioneller Ecke. Wie ziehe ich mich da am sinnvollsten aus der Affäre?

Schon in der zweiten Phase wird das ganze Kanzlergespür gefordert. Noch heißer verspricht das Tagesgeschäft zu werden: Kabinettsumbildung, politische Zielsetzung, Krisen, Verhandlungen mit dem Ausland, Pressekonferenzen, Kanzlerrede.

Hut ab! Zwei Jahre echte politische Recherche und eine saubere Umsetzung werden sich hier bemerkbar machen: Der Kanzler bekommt 'nen Nebenjob: Er macht Computer-Geschichte - par excellance. Und wie würde's Panik-Udo halten: 'Helmut Oh-Wie-Wohl - jetzt auch User-Idol!' Der erste Eindruck ist vielversprechend. Mehr darüber in unserer Dezember-Nummer. ■

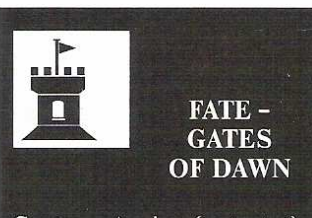
Matthias Siegk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

ERSTER EINDRUCK

»PRIMA«

Füllstoff



FATE – GATES OF DAWN

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** reLINE, Hannover, **Muster von:** siehe Hersteller.



Gorilla im Regen?

Nun steht Bastian aus der *Unendlichen Geschichte* mit seinem Schicksal nicht mehr allein da: Zum Leidensgenossen wider Willen wird der brave Winwood, der sich im sanft entschlummerten Zustand unversehens in einer Parallelwelt wiederfindet, in die ihn der Zauberer Thardan gezogen hat. Thardan hofft, mit den technischen Fähigkeiten von Winwood die Magie seiner Welt zu besiegen. Winwood, zunächst auf sich allein gestellt, macht sich auf die Suche nach willfährigen Helfern und Thardan.

Dieser klassische Plot ist der Hintergrund für ein Rollenspielabenteuer in epischer Breite. Nicht weniger als vier verschiedene Parties, 200 Zaubersprüche und Tränke, 80 verschiedene Charaktere aus 32 Klassen und neun Dungeons werden von RELINE aufgeboten, um die Rätsel der magischen Welt zu lüften. Wahrlich beeindruckende Fakten – aber Masse allein sorgt noch lange nicht für Klasse.

So ist bereits die Suche nach geeigneten Kumpanen für *eine* Party eine zähe Angelegenheit, die kaum durch den Spielablauf versüßt wird. Zu unübersichtlich sind Steuerung und Karten, zu oft wird man von Charakteren belästigt, die nicht mehr als Füllstoff sind. Grafisch ist FATE schlicht eine Katastrophe: Die meisten Figuren tauchen im immer gleichen Outfit auf, stellen jedoch völlig unterschiedliche Charaktere dar. Ist man in einer der vier Städte gelandet, beherrscht die Tristesse eines Palisadenzauns die Szene. Und selbst in den doch so schützenden Stadtmauern wird gekämpft und gekämpft und gekämpft....

Wo bleibt da das Vergnügen, wo die Atmosphäre? Wenn das Spiel schon derart mit Kampfszenen überladen ist, wäre zumindest eine Teilanimation auflockernd. Doch Feinheiten diser Art fehlen ebenso wie eine spannungsgeladene Dramaturgie; Magie und Mysthik findet man da nur auf dem Papier. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Steuerung	5
Handlung	8
Atmosphäre	4
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

MEGA LO MANIA™

EINE NEUE WELT SOLL GESCHAFFEN WERDEN

Sie sind fasziniert - erleben Spannung und fesselnde Action.
Sie nutzen Strategie und Taktik - um gegnerische Gebiete zu besiedeln.
Sie erleben ein besonderes Abenteuer und nennen es...

MEGA LO MANIA



MEGA lo MANIA

MEGA lo MANIA

MEGA lo MANIA





Vektor-Freuden



VITUAL REALITY VOL. 1

System: PC, Amiga, ST (alles getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Elite, England, **Muster von:** Hersteller.

Als späte Nachwirkung des Sommerlochs schickt Elite den Sampler Virtual Realities ins Rennen. Wer allerdings Data Glove statt Joystick erwartet, der wird enttäuscht sein – stattdessen gibt es Vektorgrafik en masse. Diese ist das Bindeglied zwischen den Programmen, die ein breites Spektrum an Genres abdecken.: Sport ist ebenso vertreten wie Action und Strategie.

Mit von der Partie ist *International Soccer Challenge,* eine weitere Variante der Jagd von 22 Mann nach einer runden Kugel – zwar in einer interessanten Perspektive, aber dennoch ohne den nötigen Überblick und Spielwitz. Anders sieht es schon bei *Stunt Car Racer* aus, einem Autorennen auf verschärftem Parcours.

Allerdings kommt hier nur in der Amiga-Version wahre Freude auf. Für den Freund von Weltraumballereien ist *Starglider 2* gedacht, Strategiefreunde werden mit dem unterkühlten *Midwinter*-Abenteuer und der schlichtweg genialen Carrier Command-Simulation bestens bedient. Insgesamt eine solide Mischung und eine gute Gelegenheit, sich mit Klassikern aus den verschiedenen Genres zu versorgen.

Daß man zu solchen Highlights wie *Carrier Command* und *Starglider 2* noch drei weitere Games dazubekommt, läßt Freude aufkommen. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Gesamtnote 9

»PRIMA«

Geistiger Tiefflieger



BEAST BUSTERS

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Activision, Paris, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Paris ist eine Reise wert – in diesem Fall sogar notwendig, um den Jungs bei Activision mal kräftig auf die programmierenden Finger zu klopfen. Was sie sich bei ihrem Produkt Beast Busters gedacht haben, würde ich bei der Gelegenheit auch gerne erfahren.



Zombies werfen Molotow-Cocktails – warum nicht?

Es handelt sich dabei um ein Ballerspiel, das an Sinnlosigkeit kaum zu überbieten ist. Eine nicht näher benannte Stadt ist zu säubern, natürlich mit der Knarre. Dabei muß auf alles geschossen werden, was kreucht und fleucht, gleich ob Vogel, Hund oder Mensch.

Nicht, daß ich empfindlich wäre, aber dieses Game birgt so ziemlich alles, was man gemeinhin als „brutal" bezeichnet. Noch dazu ist der Spielablauf nicht gerade überzeugend. Es ist völlig egal, wohin man ballert, getroffen wird man selbst sowieso.

Leider hat man dabei nicht bedacht, daß viele „Sprites" manchmal zuviel sind. Der Screen ist dermaßen überladen, daß es wirklich schwerfällt, die (lebensnotwendigen) Extras rechtzeitig zu erkennen. In späteren Levels sind es dann die überaus zahlreichen Gegner, die einem zu schaffen machen. Einige davon stehen direkt vor einem, ähnlich wie bei **Operation Fuchs** (Name geändert), die anderen tauchen im Hintergrund auf, ballern, und verschwinden wieder. Sterben tun sie bis auf weinige relativ schnell – meistens genügt ein Treffer.

Ist die Grafik – von soeben genanntem Manko abgesehen, gar nicht mal so schlecht, so ist der Titelsound schlicht und ergreifend ätzend, von den FX, die aus „peng" und „uaaa" bestehen, ganz zu schweigen. Der Spielspaß wird obendrein von langen Ladezeiten getrübt (Zeit genug, um ein Aspirin zu nehmen). Außerdem kommt einem vieles irgendwie bekannt vor.

Chaotisch wird das Spielchen, wenn man auf den ersten Endgegner trifft. Eine Art Hund, der irgendwelche Qualmwolken (so sehen sie jedenfalls aus) produziert, die man treffen sollte. Allerdings empfiehlt es sich, auch das Hundi mit blauen Bohnen zu bedenken, denn sonst kommt man da nie raus. Am leichtesten spielt es sich gleichzeitig mit Joystick **und** Maus (was übrigens auch den Zwei-Spieler-Modus darstellt). Mit ersterem steuert man ein rotes, mit der Maus ein blaues Fadenkreuz.

Hat man das Zeitliche gesegnet, erlaubt das Proramm übrigens, noch ein paar Sekunden rumzufeuern, bevor man sich für eines von drei Continues oder „Game over" entscheiden kann. Mir ging dieser geistige Tiefflieger nach einer halben Stunde derart auf die Nerven, daß ich mich für letzteres entschied. Kein Spaß, keine Spannung, keinen Sinn – that's all, folks. ■

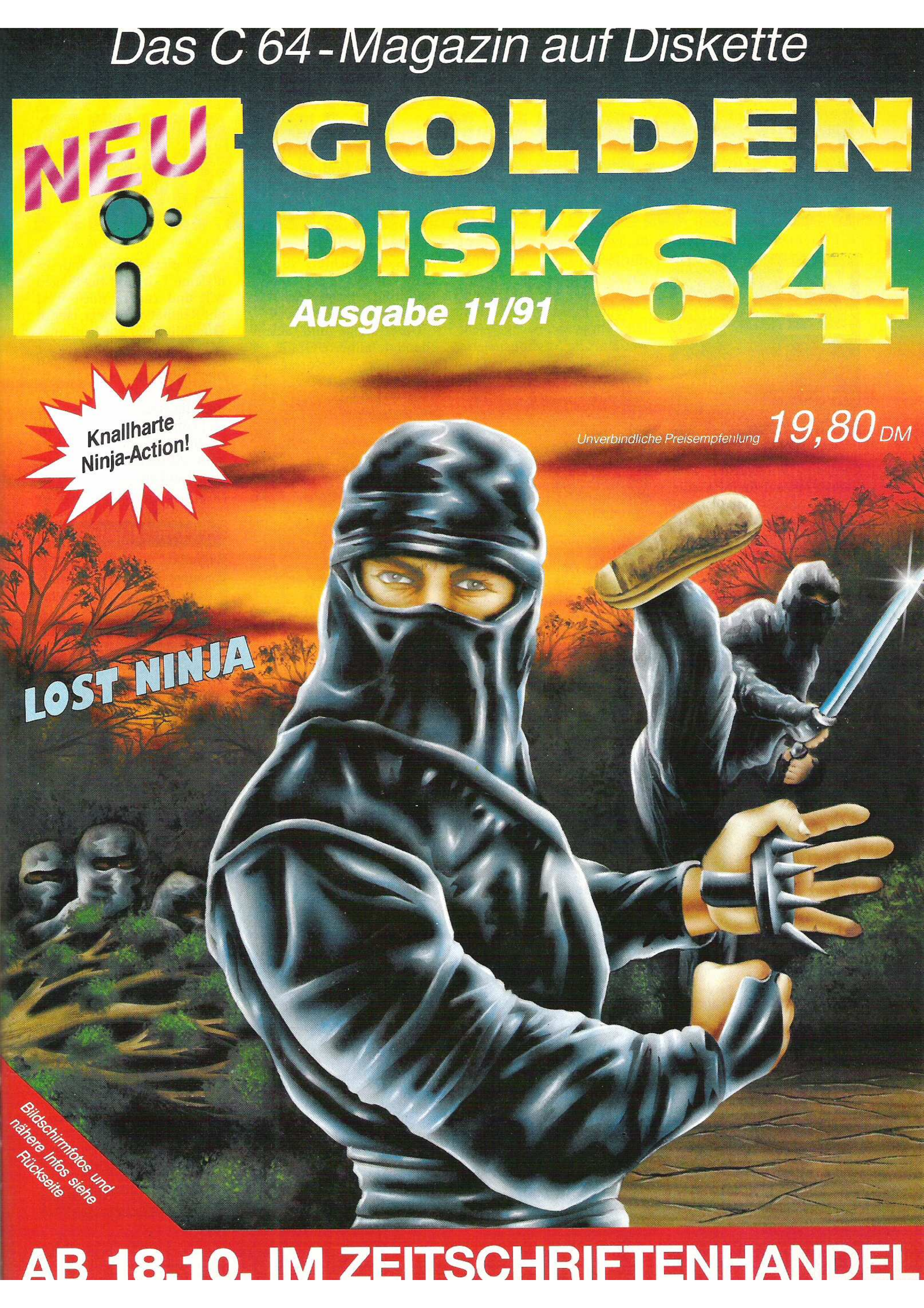
Klaus Trafford



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	1
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	3

»PEINLICH«



Das C 64-Magazin auf Diskette
NEU
GOLDEN DISK 64
Ausgabe 11/91
Knallharte Ninja-Action!
Unverbindliche Preisempfehlung 19,80 DM
LOST NINJA
Bildschirmfotos und nähere Infos siehe Rückseite
AB 18.10. IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

FLIEGENDE INDIANER



GUNSHIP 2000

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Microprose, **Muster von:** Hersteller.

Wer erinnert sich nicht an Gunship, *Microproses '87er* Smash-Hit auf dem PC (die Amiga und Atari-Version hier mal ausgenommen)? Nun, seit damals hat es viele mehr oder minder gute Flugies gegeben, und die Jungs um „Wild Bill" fanden es mal wieder an der Zeit, alte Namen mit neuem Glanz zu versehen.



Nach dem Einsatz

Herausgekommen ist Gunship 2000, eine Hubschraubersimulation, die dieser Bezeichnung endlich mal wieder gerecht wird. Zunächst mal stehen sieben Helikopter, von der guten alten Super Cobra über den Apache bis hin zum ultramodernen Comanche, zur Disposition. An Einsatzgebieten werden derer nur zwei geboten Persischer Golf und, wie könnte es anders sein, Mitteleuropa. Daß Microprose sich nicht weiter um politische Änderungen kümmert (bis auf Desert Storm) ist mittlerweile allgemein bekannt, also regen wir uns nicht weiter darüber auf.

Neue Einsatzgebiete sollen übrigens nachgereicht werden. Die Missionspalette umfaßt alle gängigen Themen, als da wären Search-and-Destroy oder auch Rescue-Missionen. Der eigentliche Hit an diesem Programm aber ist, daß man nicht nur einen Helicopter fliegen kann, sondern daß Staffeln von bis zu fünf Maschinen in den Einsatz geführt werden.

Mal ehrlich, wer glaubt auch schon, eine ganze gegnerische Armee mit einem einzigen Hubschrauber zu besiegen? Ferner steht erstmals ein Copilot zur Verfügung, der auf Wunsch die gesammte Waffenpalette übernimmt, während der Spieler sich ganz auf's Fliegen konzentriert. Das Fluggefühl ist natürlich bei allen sieben Maschinen unterschiedlich. Überhaupt hat sich das Entwicklerteam am Riemen gerissen. Die Hubschrauber stecken nicht mehr, wie zu F15-II-Zeiten, massig Treffer weg, bevor sie abstürzen. Ebenso wurde auf avionische und aerodynamische Gegebenheiten des Helicopterfluges geachtet, so daß man durchaus das Gefühl bekommt, einen richtigen Helicopter zu steuern.

Die flüssige und ausreichend detaillierte Grafik, sowie der hervorragende Sound (Soundkarte vorrausgesetzt) tun ihr übriges dazu.



»Luftig-leichtes Flugvernügen: Gunship im neuen Gewand!«

Fliegt mal durch einen Canyon mit einem Feindhubschrauber im Genick – und ihr wißt – was ich meine. Die photorealistischen Zwischenscreens – 256 Farben in VGA machen's möglich – runden den positiven Gesamteindruck dieser Simulation ab.

Canyon-Flug: Nur für echte Piloten!

Wer einmal etwas anderes als eine F-Irgendwas fliegen will und zudem noch Wert auf Realitätsnähe legt, ist mit Gunship 2000 gut bedient.

Das ausführliche Handbuch führt auch Neulinge anschaulich in die Simulation und die Besonderheiten des Helicopterfluges ein. Somit ist dieses Produkt zwar nicht zum Abschuß, dafür aber zum Kauf freigegeben. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound (Karte)	10
Realitätsnähe	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Michael Anton meint:

In der Tat, Gunship 2000 ist ein luftig-leichtes Flugvergnügen. Leicht insofern, als die Steuerung etwas vereinfacht und auf die getrennte Kontrolle der Drehung durch Haupt- und Heckrotor verzichtet wurde. So fliegt sich's zwar leichter, aber etwas Heli-Feeling geht dabei doch verloren; der Nostalgiker erinnert sich vielleicht noch an *Tomahawk* .... Mir persönlich fehlen zwar die verschiedenen Außenansichten, wie man sie beispielsweise bei *LHX Attack Chopper* findet, dafür entschädigt jedoch die detaillierte Gestaltung der Landschaft. Dennoch ist die Simulation rundherum empfehlenswert und sicher ein weiterer Meilenstein in der Flugi-Geschichte. ■

»PRIMA«

Andere Länder, andere Räder

Nach dem ach' so erfolgreichen OUTRUN setzt U.S. GOLD nun nach. Mit OUTRUN EUROPA verlagert man das Rennspektakel nun in die Alte Welt. Die Demo-Version, die mir freundlicherweise von SELLING POINTS zur Verfügung gestellt wurde, beinhaltet jedoch nur zwei unterschiedliche „Pisten". . .

OUTRUN EUROPA von U.S. GOLD beschäftigt sich mit den allseits beliebten Motorrad-(!)Spielchen, wo man, vornehmlich auf Stadt-, Land- und Wasserstraßen, sein Bestes und Schnellstes geben muß. Die Demo-Version läßt schon erahnen, daß sich „etwas tut" im Staate Engeland. Hier beginnt auch einer der beiden Szenarien. Mit dem Power-Zweirad (hier keine Autos wie beim Vorgänger) düsen, düsen, düsen wir im Sauseschritt (gemessen diesmal in km/h) über den „Hammersmith Flyover" in Richtung Central London und bringen Bestzeit mit auf unserem Himmelsritt. Daß allerdings die berühmten englischen Taxen bei 160 Stundenkilometern noch mithalten können, scheint mir fraglich. Dennoch: Die Porsches, Fiestas oder Cosworth's machen dem Flitzer einige Probleme. Ist die Zeit um, so fangen wir wieder von vorn an. . .



Neue Pisten in der alten Welt: OUT RUN EUROPA

IM BLICKPUNKT

Das zweite Bild zeigt uns irgendwo in der Nordsee, in der Nähe der Bohrinseln; unter uns ein Water-Bike (mit Binnenführerschein nicht zu fahren). Zahllose Hindernisse sorgen für einige Crashs, und die Polizei versucht über den Wolken, wo die Freiheit noch grenzenlos ist, unsere Freiheit zu rauben. Nicht selten werden wir verhaftet. . .

In toto: OUTRUN EUROPA zeigt sich als grafisch sauberes Produkt; die Steuerung über Stick ist präzise, so daß man nach einiger Übung den Bock gut beherrschen kann. Dies ist auch vonnöten, da wir stets „in time" das Ziel erreichen müssen. Wenn's fertig ist, renn' ich für Euch durch ganz (?) Europa. ■

MANFRED KLEIMANN

American Dreamtime pur bietet die neue, nicht ganz so brav-biedere Wirtschafts-Simulation MAD TV. Wir spielen Programmdirektor eines in die 'Miesen' geratenen Fernsehsenders, wir spielen intrigant und riskant, wider allen Ernst, wider den 'guten Ton', wir spielen mit Geld und Einschaltquoten, nur nicht mit Betty – die spielt mit uns.

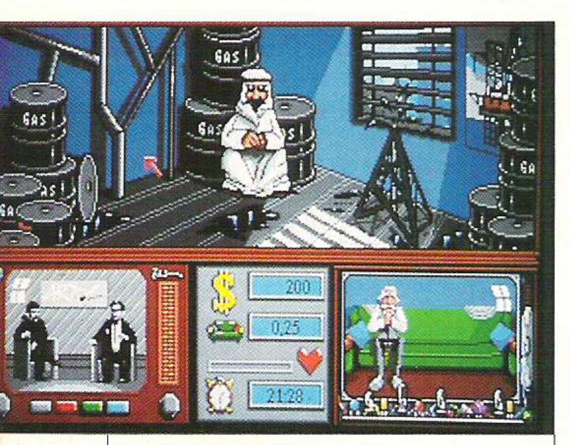
Gesteuert wird grundsätzlich über Maus, einzige Ausnahme: Die PC-Version läßt sich auch mit Cursor-, Enter- und Escape-Tasten bedienen. Positiv bei allen Systemen ist die Option, einzelne Spielstände abspeichern zu können. Frei nach den Gepflogenheiten großer Agenturen legt man diese im Tresor des eigenen Büros ab.

Sehen wir uns die Darstellungsform von Rainbow Arts' eigenwilliger und sicherlich kurzweiliger Handels- und Wirtschafts-Simulation an, fällt zunächst der überschaubare Bildschirmaufbau positiv ins Gewicht. In der Mitte horizontal geteilt, spiegelt die obere Hälfte die Action wieder – vermittelt die ganze Hektik, die sich eben in einem vielstöckigen, von drei sich konkurrierenden Fernseh-Sendern belegten Wolkenkratzer so abspielt. Animation inbegriffen.



»Lebendig, actiongeladen, intrigant – ein Wirtschaftsgame für Ausgebuffte.«

Auf Sendung



Der sitzt auf Öl und Geld.

MAD TV

System: IBM & Komp. mit „3.5"- oder „5.25"-Laufwerk *(getestet)*, Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** 89 DM f. Amiga/ST, 99 DM f. PC, **Hersteller:** Rainbow Arts, 4044 Kaarst 2, **Muster von:** Hersteller.

Nun isses raus, 'Bettys Büro' alias Mad TV, previewt in ASM 7/91. Ob nun Mad TV, Fun TV oder Sun TV, in diesem Game zieht Ihr Euch ein modisches Programmdirektor-Sakko an und wirtschaftet mit den Finanzen eines runtergekommenen Senders.

Eure Gegenspieler sind derer zwei, beide computergesteuert und daher sehr schnell beim Händchen, was Aktion und Reaktion anbetrifft. Auf diese Weise werden langatmige Pausen unschlüssiger Mit- oder Gegenspieler vermieden und das Spielen in Echtzeit ermöglicht.

Unter Druck . . .

Die untere Bildschirmhälfte, untergliedert in drei voneinander unabhängige Felder, kann man ohne Weiteres als Kontrollinstanz betiteln: Links die Mattscheibe mit dem jeweils aktuellen Beitrag des eigenen Senders *(bei mir war's oft das Standbild)*, rechts die grafisch animierte, repräsentative Zuschauer-Reaktion auf das derzeit ausgestrahlte Programm. Man stelle sich ein kitschig-itschiges, froschgrünes Dreier-Sofa vor, auf welchem ein, zwei oder drei Otto-Normal-Zuschauer vor der Glotze sitzen. Deren Gestik und Mimik verrät so einiges über den Unterhaltungswert in MAD TV.

Vertikal-Scrolling

Spätestens dann, wenn das Sofa leergefegt ist, sollte man sich schleunigst Gedanken über eine Neukonzeption des MAD TV-Programms machen. Ja, und in der Mitte befinden sich, schnell nachvollziehbar, die Daten, die über Erfolg oder Mißerfolg der Programmdirektion entscheiden: verfügbare Geldmenge *(in Dollar, versteht sich)*, Einschaltquote, der Score für Bettys Gunst und die aktuelle Tageszeit.

Der Statik des Wolkenkratzers entsprechend müssen wir in MAD TV vertikal scrollen, um von Etage zu Etage, von Agentur zu Archiv oder gar zur Botschaft einer fern- oder nahöstlichen Republik zu gelangen. Jedes Benutzen des Fahrstuhls beginnt mit einer breit angelegten Übersichtstafel, auf der man sein Ziel *(und davon gibt's genug)* festlegen kann. Ach ja, ich glaub', ich erwähnte es schon *(im Preview)*: Bettys Büro befindet sich fast im Himmel – ganz oben, unterm Dach. Bin ich schon einmal bei Etagen, Büros und Zimmern, möchte ich gleich auf den Sound eingehen, denn der ist zum einen AdLib-unterstützend, zum anderen der jeweiligen Situation angepaßt. Ja, verschiedene Jingles eben. Betrete ich die Botschaft der 'Volksrepublik Duban', soundet es hier anders als beispielsweise bei Betty. Klar?

Was bleibt noch zu sagen: Die Realität spiegelt MAD TV einfach hervorragend wider. Ein Programmdirektor mit Verantwortung, der allmorgentlich seine chef-bedingte Abfuhr empfängt, der vor lauter Streß, Zahlen und Sorgen kaum noch Zeit für 'Schnuckel vom Dienst' findet, der ganz besondere Glückwünsche empfängt, wenn er seinen 40. Geburtstag *(wider erwarten)* erreicht, und der eigentlich immer Schuld an allem ist, . . .gut beobachtet, Rainbow Arts.

Darüber hinaus kann und muß man MAD TV schon ernsthaft spielen, ganz systematisch, von der Pike auf, denn immerhin gilt es, ein Wirtschafts-Unternehmen aus den roten Zahlen zu bringen, und da hat sich – mit Verlaub gesagt – schon so mancher Profi-Manager die Zähne ausgebissen. ■

Matthias Siegk

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound (AdLib)	9
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



Die Leistungs-starken fürs Büro

Profis.
Wie Profis sie brauchen.

Star Business Drucker: XB24-200/XB24-250, ZA-200/ZA-250



XB24-200/XB24-250

- 24 Nadel-Matrix-Drucker
- SLQ, LQ, EDV und HS-EDV Ausdrucke (max. 332 cps)
- 7 eingebaute LQ-Schriftarten
- 2 eingebaute SLQ-Schriftarten
- Papiereinzug auch von unten
- Schubtraktor
- Leise Modus
- Farbdruck (7 Farben inkl. schwarz)
- Bedienertableau mit LCD
- Option: Fontmodule, Einzel-/Doppelschacht, Zugtraktor, Schnittstellenmodule

ZA-200/ZA-250

- 9 Nadel-Matrix-Drucker
- NLQ, EDV- und HS-EDV Ausdrucke
- Hoher Durchsatz (max. 420 cps)
- Umfangreiches Papiermanagement
- Papiereinzug auch von unten
- Leise Modus
- Farbdruck
- Option: Schnittstellenmodule, Einzel und Doppelschacht
- Optionaler Zugtraktor



Nähere Informationen über Star Business Drucker erhalten Sie beim autorisierten Star Fachhändler oder direkt bei uns.
Star Micronics Deutschland GmbH, Westerbachstr. 59, D-6000 Frankfurt/Main 94, Tel. (069) 7 89 99-0.



media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird im Auftrag von AKTUELLER SOFTWARE MARKT vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(Erhebungszeitraum für ASM 11/91: 1. 8. – 31. 8. 91.
Ermittelt von: media control, *Baden-Baden)*

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Railroad Tycoon	MicroProse
2.	(2)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
3.	(4)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
4.	(3)	Lemmings	Psygnosis
5.	(–)	Manchester United Europe	Krisalis
6.	(9)	Glücksrad	Game Tek/IJE
7.	(5)	Elvira	Accolade
8.	(6)	F-19 Stealth Fighter	MicroProse
9.	(–)	Death Knights of Krynn	SSI
10.	(–)	Eye of the Beholder	TSR

TOP 10 PC

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(–)	Secret Weapons o.t. Luftwaffe	Lucasfilm/R.A.
2.	(2)	Silent Service II	MicroProse
3.	(1)	Lemmings	Psygnosis
4.	(–)	Chuck Yeager's Air Combat	Electronic Arts
5.	(4)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
6.	(5)	Railroad Tycoon	MicroProse
7.	(7)	Wing Commander	Origin
8.	(–)	Sim City & Populous	Ocean
9.	(6)	Sim Earth	Ocean
10.	(–)	Red Baron	Sierra

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(8)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(4)	Glücksrad	Gametek/IJE
3.	(–)	Bundesliga Manager	Software 2000
4.	(3)	Der Preis ist heiß	Gametek/IJE
5.	(1)	Elvira	Accolade
6.	(–)	Manchester United Europe	Krisalis
7.	(–)	Pirates	MicroProse
8.	(5)	Back to the Future III	Image Works
9.	(7)	North and South	Infogrames
10.	(6)	Beau Jolly's Big Box	UBI Soft

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lemmings	Psygnosis
2.	(–)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft
3.	(4)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
4.	(–)	Great Courts II	Blue Byte
5.	(–)	Kick Off II	Anco
6.	(–)	F–15 Strike Eagle	MicroProse
7.	(–)	3D Construction Kit	Domark
8.	(7)	Their Finest Hour	Lucasfilm/R.A.
9.	(10)	Midwinter II	Rainbird
10.	(3)	F-19 Stealth Fighter	MicroProse

Unter vielen Bewerbern wurde ASM-Redakteur Klaus Trafford für die Titelrolle des neuen Horrorstreifens „Das Monster mit den Superkräften" ausgewählt. Unser Bild entstand beim Training im Testraum ...



Die Leser-, Grafik- und Soundcharts werden aus Leserzuschriften ermittelt!

Autogrammwünsche, vor allem aber Eure Leser-, Grafik- und Soundcharts schickt an:
ASM Charts
Postfach 870
3440 Eschwege

Postkarte genügt

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lemmings	Psygnosis
2.	(3)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilms/R.A.
4.	(–)	Speedball II	Mirrorsoft
5.	(5)	Railroad Tycoon	MicroProse
6.	(–)	Dungeon Master	FTL
7.	(–)	Kick Off II	Anco

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(e)	Elvira	Accolade
4.	(–)	Beast II	Psygnosis
5.	(–)	Gods	Mirrorsoft
6.	(4)	Eye of the Beholder	SSI
7.	(7)	Xenon II	Image Works

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2)	Turrican	Rainbow Arts
3.	(3)	Beast	Psygnosis
4.	(4)	Lemmings	Psygnosis
5.	(6)	Xenon II	Image Works
6.	(7)	Wings of Death	Thalion
7.	(5)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.

ASM bei „Königs" zu Besuch

In unserer Reihe der Firmenprofile deutscher Softwarehäuser stellen wir Euch diesen Monat die in Aachen ansässigen „Kingsoftler" vor. Sie traten ihren Werdegang schon im Jahre 1982 mit einem Schach-Programm namens „Grandmaster" an. Es folgten Spiele wie „Space Pilot", „Winter Olympiade", „Sommer Olympiade", „Pinball Wizard", „Typhoon" und „Emerald Mine". In den letzten beiden Jahren konnte die Firma Kingsoft große Erfolge mit den beiden Spieleproduktionen „Gotcha" und „Turn it" verzeichnen. Nun, 1991, trägt eine schmatzende, raubritternde, barbarische, aber auch väterliche Comicfigur die 'Schuld' an einem weiteren Erfolg der Firma Kingsoft: HÄGAR DER SCHRECKLICHE!

Fritz Schäfer, Inhaber der **KINGSOFT GmbH,** kam 1982 eher aus Zufall dazu, professionell in die Softwarebranche einzusteigen. In seiner Studentenzeit programmierte er aus Spaß an der Freud' oben erwähntes Schachprogramm für den VC 20 und C-64. Aus dem damaligen Ein-Mann-Unternehmen hat sich inzwischen die Firma Kingsoft entwickelt, die heute zehn feste und etwa 20 freiberufliche Mitarbeiter zählt.

Doch kaum war Kingsoft ins Leben gerufen, war es vorbei mit Schäfers Hobby – die Leitung des Unternehmens nimmt ihn zu sehr in Anspruch. Schäfer sagt: „Ich selbst programmiere seitdem nicht mehr, sondern leite nur noch die Firma." Teilweise erstellt er noch Konzepte, überläßt aber die Ausführung festen oder freien Mitarbeitern. So hat eben alles seinen Preis, und man kann es ihm nicht verdenken, wenn er mit einem Anflug von Stolz sagt: „Meines Wissens gibt es in dieser Branche keine ältere deutsche Firma als Kingsoft."

Dieses Jahr will Kingsoft mit **Hägar der Schreckliche** Furore machen. ASM wollte wissen, aus wessen Kopf diese Idee stammt. Schäfer: „Es war meine Idee, weil ich auch privat ein großer Hägar-Fan bin."

Schon im Herbst 1989 begann Kingsoft mit der Hägarproduktion. Die Fertigstellung dauerte zum ersten so lange, weil die Rechte bei einer amerikanischen Firma liegen. Zum zweiten lag die Schuld am Programmierteam, was wohl den gewichtigeren Grund für die Verzögerung darstellte, es waren nämlich zwei Teams am Werk. Schäfer erklärt: „Die Programmierer, die wir zuerst hatten, haben das Produkt nicht fertiggestellt.

„Mit den Programmierern gab es einen größeren Streit."

Es gab einen größeren Streit, wir haben trotzdem versucht, eine Fertigstellung zu erreichen, aber es gab kein Vorwärtskommen, also haben wir im Herbst letzten Jahres endgültig einen Schnitt gemacht und andere Programmierer rangesetzt." Mit der Umsetzung Hägar der Schreckliche von Amiga auf C-64 können wir im Oktober rechnen. Eine Konvertierung für PC und CDTV ist für Anfang 1992 geplant. Ob es Hägar auch für den ST geben wird, steht noch nicht fest.

Apropos CDTV: Für dieses neue System von Commodore wird sich Kingsoft ebenfalls ins Zeug legen. Man plant, zwei ältere Games umzusetzen, aber ansonsten anspruchsvollere, dem CDTV gerecht werdende Spiele zu entwickeln. Schäfer denkt an Gesellschaftspiele,

HÄGAR-FAN UND FIRMENCHEF FRITZ SCHÄFER

bei denen viel mit Grafiken und unterschiedlichen Musiken gearbeitet werden soll. Ebenfalls werden Gespräche über diverse Game-Boy-Produktionen geführt.

Den Vertrieb ihrer Games hat die Firma Kingsoft selbst in die Hand genommen. Der Grund dafür: „Früher haben wir über bekannte Distributoren vertrieben, aber es hat sich gezeigt, daß bei der Fülle der Produkte und Label, die auf dem Markt sind, unsere Produkte nicht so gefördert wurden, wie sie es verdient haben. Distributoren sind oft davon abhängig, bestimmte Label zu fördern, weil noch hohe Lagerbestände vorhanden sind. Wir haben auch den Vertrieb anderer Firmen, wie Psygnosis oder Electronic Arts, mit übernommen. Wir beliefern das Ausland und fast alle großen Kaufhäuser, wie beispielsweise Karstadt, Horten, Ratio und Toys 'R' Us."

So wie es aussieht, liegen die „Königs" keinesfalls auf der faulen Haut. Im Gegenteil, es geht vorwärts im Sauseschritt. Kein Wunder – mit Hägar an der Spitze!

SANDRA ALTER



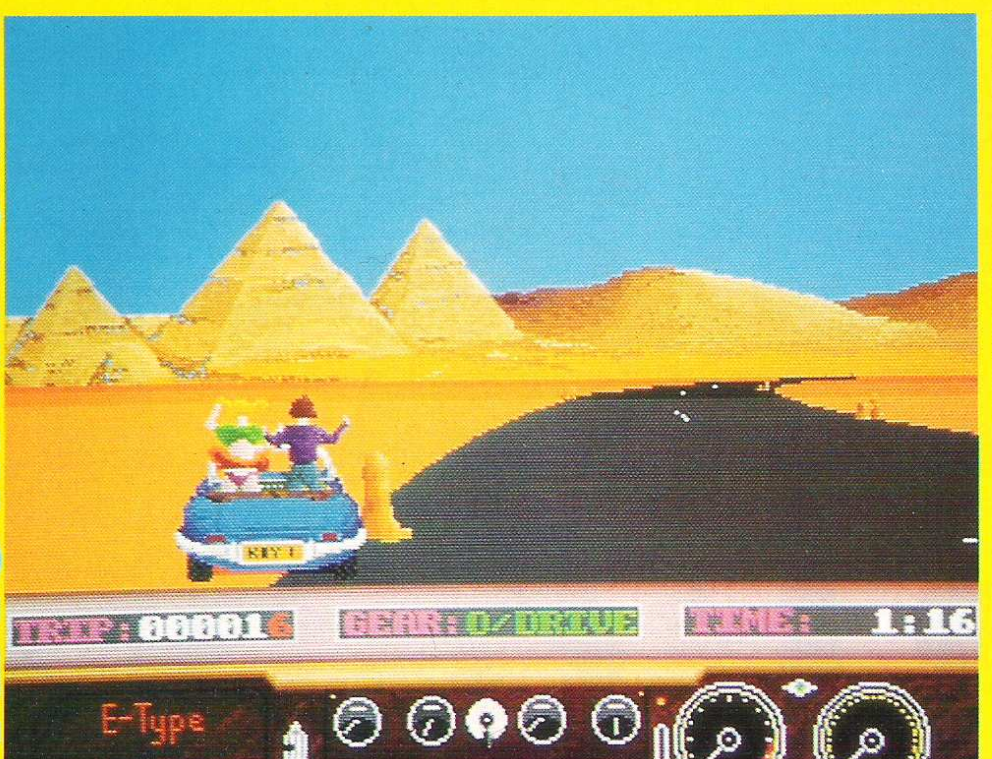
Die „Kings" präsentieren ihre diesjährige Nr. 1.





SEIT 6. SEPTEMBER AM KIOSK . . .
DAS STARKE STÜCK SPECIAL
Mit:
WING COMMANDER
SECRET MISSIONS I & II
EYE OF THE BEHOLDER
B.A.T.
GOLDEN AXE WARRIOR
HEART OF CHINA
WIZARDRY VI
. . .
NEU!
SONDERAUSGABE 13
ASM
aktueller software markt
SPECIAL
SECRET SERVICE
TIPS & LÖSUNGEN
Wing Commander...
Eye of the Beholder
Wizardry VI
SUPER!
Heart of China
Lösungs-Comic!
Die grafische Alternative
ACTION
... und im Sonderteil:
Große
Markt-Analyse
mit Daten,
Fakten, Zahlen
& Meinungen
AMIGA Köln 91
KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31. 10.-03. 11. 1991
(31. 10. 91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.
. . . AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

TRAUMWAGEN



Das reißt einen von den Sitzen: Beim Crash fliegt gar das Röckchen hoch; aber nicht das Blech wech . . .



Links antäuschen – rechts überholen



E-TYPE

System: Archimedes, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Fourth Dimension, **Muster von:** Uffenkamp Computer Systeme, 4904 Enger.



»E-Type – Fahren wie Gott in England«

Da steht er – endlos lange Motorhaube, zwölf Zylinder, 5,3 Liter Hubraum, 269 PS, 240 km/h – der Jaguar E-Typ als Cabrio. Bei E-Type aus dem Hause Fourth Dimension setzt man sich ans Steuer eines dieser schönsten Autos, die je gebaut wurden. Man sucht sich unter fünf Strecken diejenige aus, die einem am meisten zusagt, und ab geht's. Fünf Strecken mögen manch' einem zu wenig erscheinen, aber es gibt zum Preis von je sechzig Mark noch ein Streckendesignprogramm und zwei vorgefertigte Streckensortimente zu kaufen. Damit läßt sich der Fahrspaß fast unendlich ausdehnen.

Das Programm besticht durch seine gute grafische Qualität, seine enorme Geschwindigkeit sowie seine liebevoll gestalteten Details. Wenn man zum Beispiel einen Crash gebaut hat, erheben sich die beiden Insassen schwungvoll von den Sitzen, wobei der Beifahrerin der Minirock hochfliegt. Auch die Geräusche sind vom Feinsten: Sei es nun das Motorgeräusch, die Laute, die die Bobbies beim Überfahren von sich geben oder einfach der Sound, der zu hören ist, wenn die Stoßstange abfällt. Das Stoßstangenabfallen hört man jedoch nur in den höheren Schwierigkeitsgraden. Die Schwierigkeit läßt sich in fünfzehn (!) Stufen einstellen. Einstellbar ist auch die Empfindlichkeit der Maus, allerdings nur in drei Stufen, was aber voll und ganz ausreichend ist. Des weiteren hat man noch die Wahl, ob man ein Automatikgetriebe (130 mph) oder ein Viergangschaltgetriebe mit Overdrive (150 mph) benutzen möchte. Geschaltet wird im letzteren Falle mit den Cursortasten, die linke Maustaste betätigt die Kupplung. Dieses Schalten macht den E-Typ zum echten Erlebnis, man sieht nicht nur, wie sich Drehzahlmesser-, und Tachonadel im Rhythmus der Schaltvorgänge bewegen, sondern sogar die Öldruckanzeige macht diese Bewegungen mit. Wenn die ganze Grafik noch ein wenig detailierter wäre, könnte man Smiths, die Herstellerfirma, auf den Instrumenten lesen.

Das eigentliche Renngeschehen spielt sich ein bißchen arkadenartig ab. Wenn man einen bestimmten Kontrollpunkt innerhalb einer vorgegebenen Zeit passiert, bekommt man Bonuszeit, die zum Erreichen des Endpunktes, und somit zur Erfüllung des Levels, auch dringend nötig ist.

Der E-Typ zeigt sich auf der Straße viel gutmütiger, als in den verschiedenen historischen Tests von ihm behauptet wird, man könnte die Strecken in Rekordzeiten zurücklegen, wenn da nicht die Konkurrenz in ihren aufgemotzten Minis, Mustangs und Alpines unterwegs wäre. Diese Jungs haben einen alles andere als vorsichtigen Fahrstil. Wenn man mit ihnen zusammengekracht ist, heißt es: schnell runterschalten, wie der Teufel gasgeben und versuchen, an dem Widersacher vorbeizukommen. Die Absperrungshütchen sollte man ernst nehmen – es macht zwar viel Spaß, die Dinger umzumetern, und auch der Sound, den man bei dieser Aktion zu hören bekommt, ist echt klasse, aber am Ende einer Hütchenreihe befindet sich immer ein hartes Hindernis, das die Fahrt vorläufig unterbricht.

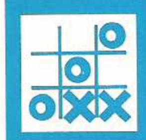
Allen Archimedes-Besitzern kann ich dieses Game nur wärmstens an Herz legen.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»PRIMA«



THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Impressions, **Muster von:** Hersteller.

Wo laufen sie denn ...

... das ist hier die Frage. Erinnert sich noch jemand an das Game *Cohort?* Bei THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE, das ebenfalls aus dem Hause IMPRESSIONS stammt, handelt es sich um einen erneuten Aufguß von Cohort. Das Gameplay und die Bedienung sind nahezu identisch, nur das Outfit der Figuren ist anders. Auch das Umherscrollen auf dem Schlachtfeld hat sich geändert: Es ist um Klassen schlechter geworden.

Thema dieses Strategiespieles ist die Schlacht um Balaklava von 1854, bei der sich russische Truppen und ein alliiertes Heer aus Engländern, Franzosen und Türken gegenüberstanden. Diese Schlacht war ein Teil des Krimkrieges und brachte keiner der beiden Parteien einen eindeutigen Sieg. Der Spieler hat nun die Möglichkeit, die Geschichte umzuschreiben und einer der Parteien zu einem Sieg zu verhelfen.

Das hört sich soweit alles ganz gut an, aber der Spielablauf kann qualitätsmäßig nicht an Cohort anknüpfen. Man kann kaum über das Spielfeld scrollen, da der Rechner anscheinend völlig überfordert ist. Daraus resultiert eine ganz fürchterliche Orientierungslosigkeit auf Seiten des Spielers. Wegen selbiger kann man keine Strategien entwickeln, sondern muß sich darauf beschränken, das Chaos einigermaßen unter Kontrolle zu behalten. Die Grafik und der Sound, der hauptsächlich aus Kampfgeräuschen besteht, sind ganz nett geraten, aber das nützt wenig, wenn man das Programm einfach nicht richtig bedienen kann. Keiner macht was er soll, jeder macht was er will, aber alle machen mit, so könnte das Motto der Truppen lauten, die wie aufgescheuchte Schnecken über das Schlachtfeld rennen. Wer mit dem Gedanken schwanger geht, sich ein(e) Strategiespiel/Schlachtensimulation anzuschaffen, dem kann ich nur den Vorgänger Cohort empfehlen, nicht zuletzt wegen der größeren Variabilität dieses Programms. Von der leichten Brigade sollte man jedoch lieber die Finger lassen. ■ *Dirk Fuchser*



Per Mausblick kommt Ordnung ins Chaos.



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Anleitung	6
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

Sand in der Kette



SANDS OF FIRE

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Three-Sixty, **Muster von:** Fingerhuth, 2000 Hamburg 76.

Bei SANDS OF FIRE kommandiert man eine Panzereinheit, die entweder aus amerikanischen oder englischen Fahrzeugen zusammengesetzt ist. Schauplatz des Ganzen ist der Wüstenkrieg in Nordafrika.

Viel Mühe haben sich die Jungs von THREE-SIXTY bei der Realisierung dieser Simulation jedoch nicht gegeben. Die Grafik ist eher schlicht, die Bedienung äußerst unkomfortabel. Der Sound läßt sich jedoch hören, vorausgesetzt, man verfügt über eine AdLib-Card. Auch die englische Anleitung gibt Anlaß zu mancher Kritik: Sie ist nicht nur zu knapp und unpräzise, sondern enthält auch einige Fehler, was die Tastaturbelegung anbetrifft.

Das Gameplay gestaltet sich dann auch relativ schwierig, da man Turm und Fahrwerk nicht aus demselben Screen steuern kann. Das dauernde Umschalten zwischen Fahrer und Kommandant ist nicht nur nervig, sondern kostet mitunter auch wertvolle Zeit. So bleibt einem nichts anderes übrig, als den Fahrer auf „Automatik" zu stellen und abzuwarten, wo einen dieser Depp wieder mal hinkutschiert.

Bei der miesen Grafik nur für den Sound 100 Mark zu verlangen, scheint mir zuviel, die Alternative wäre *Sherman M4,* das jetzt auch als Low-Budget für nur 30 Mark zu haben ist und SANDS OF FIRE in fast allen Bereichen überlegen ist. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound (AdLib)	10
Realitätsnähe	9
Motivation	5
Gesamtnote	4

»PEINLICH«



Diese Grafik für 100 DM – Nein Danke!

Ruckelei auf schwarzem Grund



ARMOR ALLEY

System: PC (640k, CGA, VGA, MCGA, EGA, Adlib und Soundblaster werden unterstützt), **empf. VK-Preis** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Three-Sixty, **Muster von:** Fingerhuth Computersoftware und -zubehör, 2000 Hamburg 76.

Bei ARMOR ALLEY aus dem Hause THREE – SIXTY fühlt man sich glatt in das Jahr 1986 zurückversetzt, denn damals hätte dieses Spiel vielleicht ein echter Knaller sein können. Das einzige, was heute noch bei diesem Game knallt, sind die paar Böllerschüsse aus den Panzern und Hubis und all dem, was sonst noch kreucht und fleucht. Womit wir bereits beim Inhalt wären ...

... und der besteht weitestgehend aus der Aufgabe, feindliches Gebiet zu erobern oder alle Hubschrauber des Gegners vom Himmel zu holen. Sehr dienlich soll bei solchem Auftrag der geschickte Einsatz eines Convoys sein, welcher sich in unserem Fall aus Panzern, Lkw und Raketenwerfern formiert. Während die Bodeneinheiten hier selbstständig agieren, übernehmen wir eher den Part der Luftpatrouille – per Hubschrauber.

Ihn bewegen wir dabei durch einen Pointer, gesteuert über Maus, Joystick oder Tastatur. Und so rollt der Convoy geradewegs auf das Hauptquartier der 'bösen, bösen Feinde' zu ... Trifft nun ein Tank auf einen Gegner, gibt es einen kurzen Schlagabtausch, wonach einer der beiden von der Bildfläche verschwindet. Auf diese Weise fährt man munter vor sich hin, bis der Convoy entweder das feindliche Headquarter erreicht oder der dritte Hubschrauber abstürzt (gähn).

Wie man eine Kulisse (nicht) gestalten sollte

Besonders erwähnenswert ist bei diesem Spielchen die Steuerung: schwammig, und zudem – durch die Pointer-Lösung hervorgerufen – nur bedingt einsatzfähig. Auch nur bedingt erbaulich: die Grafik. Das ganze Werk wurde nur sehr stiefmütterlich mit grafischen Pointen bedacht, denn: Außer den ziemlich kleinen Sprites am 'Boden', die sich zudem noch ruckelig fortbewegen, ist nicht viel zu erkennen. Der Hintergrund ist schön – schön schwarz. Oder? Nein, da sind doch tatsächlich noch die bunten Punkte(?), fest verteilt über den ganzen Screen (sind wohl Fixsterne, wa?) und die kleinen, grauen Wölkchen (wohl kaum 'Fix-', wohl aber 'Ruckel-Wölkchen'). Soviel zum Thema: 'Wir gestalten uns eine Kulisse'.

Auch mit dem Sound hat man sich eher keine Mühe gegeben, da trotz Unterstützung der Soundblasterkarte keiner vorhanden ist, und die Spielgeräusche, nun, die sind auch nicht so doll.



Da wird einem schwarz vor Augen. *Foto: PC*

Das Einzige, was dem Spiel noch ein bißchen Pepp geben könnte, ist die Möglichkeit, per Modem oder Nullmodem-Kabel bis zu vier Mitspieler in das Geschehen einzuklinken. Dem Allein-Spieler werden ob des Verlustes seines 'Blauen' die Tränen in die Augen schießen... wo hab' ich bloß mein Papiertaschentuch? ■

Lars Rückert

Und das meint Klaus dazu:
Warum immer ich, war vor einiger Zeit meine Frage, als ich dreimal hintereinander den 'Flop des Monats' in die Finger bekam. Nix da – diesmal sollte unser „Neuer" dran glauben. Ehrlich, Leute, so blaß habe ich Lars noch nicht gesehen wie nach dem Test von ARMOR ALLEY.

Also griff ich, Böses ahnend, das Game und lud es in meinen PC. Ich bereue es jetzt noch: Nach mehrmaligem Wechseln der beiden Disketten und kurzem Studium der Anleitung sah ich das Elend. Schwarzer Grund, mit ein paar ruckelnden Fahrzeugen unten und einem (sogar als solchen erkennbaren) Hubschrauber oben. Erstere machen hier sowieso, was sie wollen, letzterer muß öfter mal Bomben nachladen, sonst läuft gar nichts mehr.

Hinfliegen kann er überall – sofern man mit der Steuerung klarkommt, sogar geradeaus! Irgendwann entdeckte ich in der (englischen) Anleitung, daß man den Hintergrund sogar weiß färben kann – aber diesen Anblick ersparte ich mir – am Gameplay wird sich dabei nichts ändern. Und an unserer Wertung schon gar nicht! ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	1
Sound	1
Spielablauf	0
Motivation	0
Gesamtnote	1

»MIES«

0 21 54
61 59

ARBIROSOFT

0 21 54
61 59

AMIGA-Software

688 Attack Submarine	dt. 59.90
Altered Destiny	dt. 69.90
AMOS 3D	79.90
Bandit Kings of China 1MB	79.90
Bane of Cosmic Forge 1MB	74.90
Bards Tale 2	dt. 34.90
Bards Tale 3	dt. 59.90
Battle Isle *	64.90
Battlechess 2	dt. 59.90
Betrayal	dt. 69.90
Bill Elliot's Nascar *	69.90
Blue Max	dt. 69.90
Buck Rogers 1MB	kpl.dt. 84.90
Budokan	dt. 34.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 54.90
Bundesliga Man.Prof. *	kpl.dt. 69.90
Cadaver	kpl.dt. 64.90
Cadaver Levels	dt. 39.90
Centurion-Def.of Rome	dt. 59.90
Champions of Krynn 1MB	dt. 64.90
Chaos Strikes Back	kpl.dt. 64.90
Conflict Middle East 1MB	69.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 69.90
Crystals of Aborea	kpl.dt. 64.90
Curse Azure Bonds 1MB	dt.69.90
Das Boot	dt. 69.90
Death Knights of Krynn	69.90
Defender of the Crown	29.90
Deuteros *	69.90
Die Kathedrale	kpl.dt. 84.90
Dinowars	dt. 49.90
Double Double Bill	dt. 84.90
Drachen von Laas	kpl.dt. 59.90
Duck Tales	dt. 64.90
Dungeon Master 1MB	kpl.dt. 64.90
Elvira 1MB	kpl.dt. 69.90
Eye of Beholder 1MB	69.90
Eye of Beholder 1MB	kpl.dt. 69.90
F-15 Strike Eagle 2 1MB	dt. 79.90
F-19 Stealth Fighter	dt. 69.90
Fate - Gates of Dawn	kpl.dt. 69.90
Flight of the Intruder	dt. 79.90
Gateway Savage Frontier*	69.90
Gods	dt. 59.90
Great Courts 2	dt. 64.90
Hägar der Schreckliche	dt. 59.90
Hanna Barbera Cartoons	dt. 54.90
Hard Drivin 2	59.90
Hard Nova *	dt. 59.90
Hunter	dt. 69.90
Imperium	dt. 59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 64.90
Indianapolis 500	dt. 59.90
Ishido	dt. 64.90
Kick Off 2	kpl.dt. 54.90
Kings Bounty	69.90
Kings Quest 5 *	84.90
Kult	29.90
Last Ninja 2	29.90
Last Ninja 3 *	64.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 64.90
Leisure Larry 3 1MB	kpl.dt. 84.90
Lemmings	dt. 59.90
Lemmings Data Disk *	dt. 39.90
Life & Death	59.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lord of the Rings *	dt. 69.90
M 1 Tank Platoon	dt. 69.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 64.90
Manchester U. Europe	59.90
Megatraveller 1 1MB	kpl.dt. 69.90
Merchant Colony	dt. 69.90
Midwinter 2 *	kpl.dt. 79.90

AMIGA-Software

Might & Magic 2	69.90
Monkey Island 1MB	kpl.dt. 69.90
Monopoly Deluxe	54.90
Monster Business	dt. 59.90
Moonbase	79.90
Nam	69.90
New Zealand Story	29.90
Nightshift	dt. 54.90
North & South	29.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Operation Stealth	kpl.dt. 59.90
Out Run Europa *	59.90
P.P.Hammer	dt. 54.90
PGA Tour Golf	dt. 59.90
Pirates	dt. 59.90
Police Quest 2 1MB	84.90
Pool of Darkness *	69.90
Populous	dt. 59.90
Power Monger	dt. 69.90
Prince of Persia	kpl.dt. 64.90
Quest for Glory 2 1MB	84.90
R-Type 2	dt. 64.90
Railroad Tycoon 1MB	kpl.dt. 79.90
Rainbow Collection	dt. 59.90
Red Baron *	89.90
Rise of the Dragon *	kpl.dt. 84.90
Robin Hood	dt. 59.90
Silent Service 2	dt. 79.90
Space Quest 3 1MB	kpl.dt. 84.90
Space Quest 4 * 1MB	84.90
Speedball 2	dt. 64.90
Starflight 2 *	dt. 59.90
Stratego	dt. 64.90
Super Monaco Grand Prix	dt. 59.90
Supremacy	dt. 69.90
Swiv	dt. 59.90
Test Drive 3 *	69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Thunderhawk AH 73 M	dt. 69.90
TV Sports Football	29.90
UMS 2 1MB	dt. 69.90
UMS 2 - Planet Editor *	39.90
Warlords 1MB	59.90
Wild West World	kpl.dt. 84.90
Wolfpack 1MB	dt. 69.90
Wonderland 1MB	dt. 69.90
Zone Warrior	dt. 59.90

.....und viele weitere Programme!!!



Außerdem

haben wir Programme für:

CDTV
CD-ROM
und
MACINTOSH.

Titel auf Anfrage!

PC-Software

Aircraft Scenery Designer	dt.99.90
Airline Transport Pilot	89.90
Are we there yet ? *	dt. 69.90
Bane of Cosmic Forge	74.90
Bards Tale 2	dt. 34.90
Bards Tale 3	dt. 69.90
Bards Tale Constr.Set *	dt. 69.90
Battle Isle *	dt. 64.90
Battlechess 2	dt. 69.90
Bill Elliot's Nascar *	79.90
Blue Max (3&5)	79.90
Buck Rogers	kpl.dt. 84.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 59.90
Bundesliga Man.Prof. *	kpl.dt. 69.90
Castles	dt. 79.90
Centurion-Def,of Rome	dt. 69.90
Chuck Yeager Air Combat	dt. 79.90
Civilisation *	79.90
Command HQ	dt. 79.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 69.90
Crystals of Aborea	kpl.dt. 69.90
Das Boot (3&5)	79.90
Death Knights of Krynn	69.90
Defender of the Crown	29.90
Earl Weaver 2.0 *	69.90
Elite Plus	dt. 84.90
Elvira	kpl.dt. 89.90
Eye of the Beholder	kpl.dt. 84.90
Eye of the Beholder	69.90
F-117A Nighthawk *	84.90
F-14 Tomcat	dt. 84.90
F-15 Strike Eagle 2	79.90
F-16 Falcon 3.0 *	89.90
F-19 Stealth Fighter	79.90
F-29 Retaliator (3&5)	dt. 79.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt.149.90
Gateway Savage Frontier	69.90
GFL Baseball	24.90
Great Courts 2 *	dt. 69.90
Gunship 2000	dt. 84.90
Hard Nova	dt. 69.90
Heart of China VGA	84.90
Imperium	dt. 69.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 69.90
Indianapolis 500	dt. 69.90
Ishido	dt. 74.90
Jetfighter 2 (3&5)	84.90
Joe Montana's Football	79.90

PC-Software

Keys of Maramon	69.90
Kings Bounty	69.90
Kings Quest 5 VGA	kpl.dt. 99.90
Knights of Legend	69.90
Knights of the Sky	dt. 89.90
Kult	29.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 69.90
Leisure Larry 1 VGA	84.90
Leisure Larry 3 (3&5)	kpl.dt. 84.90
Leisure Larry 5 * VGA	99.90
Lemmings (3&5)	dt. 79.90
Lemmings Data Disk *	dt. 39.90
LHX Attack Chopper (3&5)	dt. 89.90
Life & Death 2 VGA	69.90
Lightspeed	dt. 89.90
Links (HD) VGA	dt. 84.90
Logical	dt. 59.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lord of the Rings	dt. 79.90
Lord of the Rings 2 *	dt. 79.90
M 1 Tank Platoon	dt. 79.90
M.U.D.S.	kpl.dt. 69.90
MacArthurs War *	69.90
Manchester U. Europe *	69.90
Mario Andretti	dt. 69.90
Martian Dreams (HD) VGA	79.90
Megatraveller 1	kpl.dt. 79.90
Megatraveller 2 *	84.90
Midwinter 2 *	kpl.dt. 84.90
Might & Magic 3 * VGA	89.90
Monkey Island VGA	kpl.dt. 84.90
Moonbase (3&5)	99.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Operation Stealth	kpl.dt. 69.90
PGA Tour Golf	dt. 69.90
Pirates	dt. 59.90
Police Quest 3 * VGA	99.90
Pool of Darkness * VGA	69.90
Quest for Glory 2 (3&5)	84.90
Railroad Tycoon	dt. 79.90
Rasende Reporter *	kpl.dt. 69.90
Red Baron VGA	kpl.dt. 84.90
Reederei (3&5)	kpl.dt. 54.90
Rise of the Dragon VGA	kpl.dt. 84.90
Robin Hood (3&5)	dt. 69.90
Rules of Engagement	79.90
Secret Weapons Luftwaffe	84.90
Sherman M 4	29.90
Silent Service 2	dt. 79.90
Space Quest 1 * VGA	84.90
Space Quest 3 (3&5)	kpl.dt. 84.90
Space Quest 4 VGA	84.90
Space Quest 4 * VGA	kpl.dt. 84.90
Star Trek *	dt. 79.90
Stellar 7 (3&5)	kpl.dt. 64.90
Supremacy	dt. 79.90
Test Drive 3	dt. 74.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Timequest *	79.90
Tony LaRussa Baseball	84.90
TV Sports Football	29.90
Ultima 6 (3&5)	79.90
UMS 2 - Nations at War	dt. 84.90
Warlords	69.90
Western Front *	79.90
Wild West World *	kpl.dt. 84.90
Willy Beamish * VGA	99.90
Wing Com. Speech Pack	dt. 39.90
Wing Commander (HD)	79.90
Wing Commander 2 (HD)	dt. 84.90
Wolfpack (3&5)	dt. 79.90
Wonderland	dt. 79.90

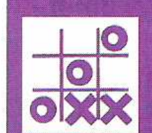
.....und viele weitere Programme!!!

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

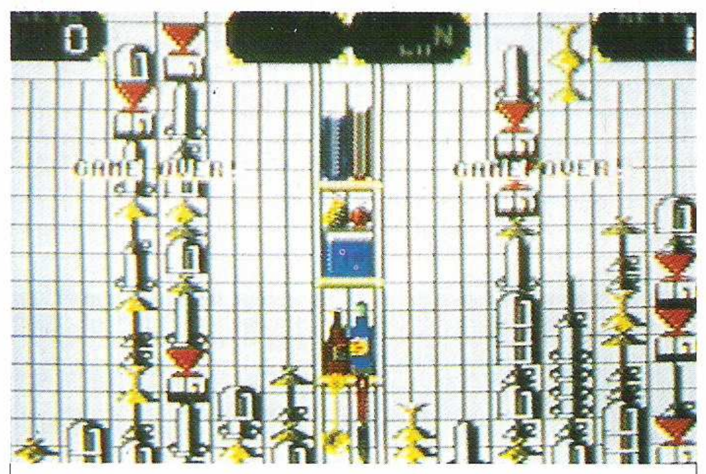
ASM 11/91
ASM 11/91



POT PANIC

System: Amiga (getestet), C-64 (reingeschaut), **empf. VK-Preis** ca. 80 DM (16-bit), ca. 50 DM (8-bit), **Hersteller:** Kingsoft, Aachen, **Muster von:** Hersteller.

Gelungene „Kopie"



Wer sich blödstapelt, erblickt das Game-Over-Zeichen.

Was KINGSOFT da unter dem Titel POT PANIC herausgebracht hat, ist im Grunde genommen nichts anderes als eine Kopie von *Hatris*. Da es dieses aber nicht für den Amiga gibt und das Aachener Produkt auch noch Spaß macht, darf man darüber hinwegsehen.

Worum es geht, ist schnell erzählt: Herabfallende Töpfe unterschiedlicher Form müssen jeweils zu fünft übereinandergestapelt werden, damit sie so ein „Set" bilden und vom Screen verschwinden. Damit das Ganze nicht so einfach ist, kommen die Küchenutensilien paarweise und natürlich in unterscheidlicher Reihenfolge an. Man muß schon gehörig aufpassen, denn ist einmal der obere Bildrand erreicht, darf man von vorne anfangen.

Hat der Spieler fünf Sets geschafft, erscheint ein Auswahlmenü. Nun darf eine „Topfart" ausgewählt werden, die dann verschwindet. Dies kann an einigen Stellen ungemein hilfreich sein.

Desweiteren bietet POT PANIC einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem der eine den linken und der andere Spieler den rechten Teils des Bildschirms benutzt. Ein Blick an den oberen Bildrand sagt uns, welche Töpfe als nächstes herunterfallen werden. Übrigens kann der zweite Topf an eine andere Stelle bewegt werden, wenn der erste auf einem Stapel angekommen ist. Ein bisserl Joystickartistik ist also auch wichtig. Grafisch ist POT PANIC recht gut gelungen. An Sound gibt es neben einer Titelmusik während des Spielens typische „klingklang-Geräusche", wie sie Töpfe nun einmal bei Berührung von sich geben.

Kurzum: Das Game macht Spaß, ist nicht zu einfach und ist durchaus empfehlenswert. Für alle, die auf *Hatris* für den Amiga warten, ist es sogar ein Muß, denn eine Umsetzung dieses Spieles ist noch nicht in Sicht.

Auch auf dem kleinen Commodore kann sich das Game sehen lassen. Grafisch ist das Ganze sehr schön umgesetzt worden. Besonders hervorzuheben ist der Sound, der einen während des Spielens begleitet (auf die FX wurde verzichtet). Im großen und ganzen darf auch diese Version allen Fans und solchen, die es werden wollen, ans Herz gelegt werden. ■

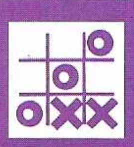
Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga/C-64
Grafik	8/8
Sound	8/9
Spielablauf	8/8
Motivation	9/9
Gesamtnote	8/8

»BRAUCHBAR«

Trump 'n' Trash II



CASINO - TRUMP CASTLE II

System: PC (CGA, EGA, VGA, AdLib, 3.5" & 5.25" enth., HD empf.), **empf. VK-Preis:** ca. 95 DM, **Hersteller:** Accolade/Capstone, USA, **Muster von:** United, Rietberg.

Ob dies wohl Donald Trumps letzter Streich ist? Erst die Millionen-(Milliarden?) Verluste an der Börse, dann die teuere Scheidung von seiner Frau - und nun auch noch CASINO - TRUMP CASTLE II, eine spielerische Würdigung der trumpschen Casino-Hotels. Hersteller ACCOLADE hat aus den Fehlern des ersten Teils (siehe oben) gelernt und kommt bei der Fortsetzung mit vier Disketten für 2 MB Programmumfang, VGA-Grafik und Ad-Lib-Sound daher. Obwohl: Außer dem Outift hat sich nicht viel getan. Nach wie vor wird gezockt, ausgehend von 1000$ Grundeinsatz.



Casino-Zock mit Digi-Grafik

Am Roulette-Tisch, beim Baccara (ähnlich 17 und 4), Black Jack, Würfeln (Craps), an den Slot-Machines oder beim Video-Poker kann dieser Betrag - ohne besonderes Spielziel - vermehrt werden. Die einzelnen Spielarten sind bestens bekannt, aber trotz alledem kaum modernisiert. Im Gegenteil: Die Kartenausgabe ist quälend langsam, die Spieltische ungemein einfarbig. Die digitalisierten Grafiken und Animationen sind zudem schlecht und nur dann zu sehen, wenn man vom Foyer aus in die Spielräume oder die Hotelebene geht. In Letzterer kann man sowieso nur lustwandeln und das Eigenlob des Management entgegennehmen - Spaß macht das nicht.

Was bleibt, ist ein aufgeblähtes Allerweltsspiel, eine Sammlung bekannter, stets einfacher Glücksspiele, die auf dem Computer ohne Reiz sind - ohnehin nur eine Verpackung für einen Computer-Werbespot des Trump-Imperiums, für das der Kunde sogar noch bezahlen muß. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

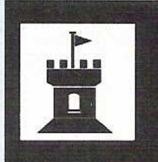
Grafik	3
Anleitung	7
Spielablauf	3
Motivation	4
Gesamtnote	3

»PEINLICH«



Zuerst legte er Wert auf den Preis
dann auf die Software
und zuletzt die Füße auf den Tisch
Der erste ST Computer war bereits eine Revolution. Mit seinen professionellen Merkmalen setzte ATARI Maßstäbe für eine ganze Computergeneration. Die Entwicklung ging weiter und ATARI bestimmte mit innovativen Ideen die Richtung.
Der 1040 STE mit 1 MB Arbeitsspeicher, mit integrierter Floppy und mit der Vielzahl an professionellen Schnittstellen ist der Meistgekaufte seiner Klasse. Weltweit. Hunderte Softwareprogramme gibt's. Zum Gestalten und Verwalten. Zum Programmieren und Musizieren. Für Konstruktionen und Animation. Dabei steht er nicht nur zu Hause. Auch in Hochschulen und Universitäten, in Werkstätten und Büros und im Musikstudio ist er heimisch. ATARI 1040 STE – sein Platz ist überall, wo Leistung zählt und Computertechnologie der Spitzenklasse gebraucht wird.
Das ist:
ATARI®
und Spaß mit Grips
ATARI 1040 STE
16/32-Bit Prozessor MC 68000
1 MB RAM
integrierte Floppy
MIDI-Interface
Schnittstelle für
Drucker, Laserprinter
Festplatte, DFÜ,
Fernsehgerät oder Monitor
mit niedriger bis hoher
Auflösung
Weitere Informationen:
ATARI Computer GmbH
Postfach 12 13
6096 Raunheim
ATARI
wir machen Spitzentechnologie preiswert
ATARI und Textverarbeitung • ATARI und Musik • ATARI und Datenbanken • ATARI und Spaß mit Grips •
ATARI und DeskTop Publishing • ATARI und Büro • ATARI und Studium • ATARI und Schule • ATARI

Mörder ahoi!



CRUISE FOR A CORPSE

System: Amiga (Festplatte empfohlen), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Delphine Software, **Muster von:** Selling Points GmbH, 4830 Gütersloh.

Die Einladung zu einer Kreuzfahrt auf der Yacht des Geschäftsmannes Karaboudjan kam für den nicht unbedingt vom Glück verfolgten Polizeiinspektor Raoul Dusentier recht überraschend. Noch größer war die Überraschung, als der Gastgeber noch am ersten Abend tot in seiner Kabine gefunden wurde. Als letzte Überraschung des Tages erhielt Raoul bei der Untersuchung der Leiche von einem Unbekannten noch einen Schlag auf den Kopf, der ihn zunächst außer Gefecht setzte. Trotz seines Brummschädels macht sich der wackere Inspektor jedoch am nächsten Morgen auf die Suche nach dem Mörder.

Er stößt dabei auf eine recht illustre Gesellschaft, deren Mitglieder zwar irgendwelche dunklen Stellen in ihrer Persönlichkeit aufweisen, diese aber auf den ersten Blick kein Motiv für einen Mord sein könnten. Da wäre zum Beispiel Pater Fabiani, der für einen Mann Gottes ein recht ungewöhnliches Verhältnis zum Glücksspiel hat, oder Suzanne, die sich für alles und insbesondere für Schnapsflaschen interessiert. Oder der windige Julio, liiert mit der Tochter des Toten, die wiederum erstaunlich wenig Trauer über das Ableben ihres Vaters zeigt. Oder Hector, der undurchsichtliche Butler, oder Tom, der etwas zwielichtige Notar des Verblichenen. Es gibt viel zu klären und nur eines ist sicher: Der Mörder war nicht der Gärtner, denn ein solcher ist nicht an Bord.

DELPHINE verwendet in CRUISE FOR A CORPSE die bereits von anderen Programmen bekannte Maussteuerung, die durch eine Übersichtskarte ergänzt wurde, mit der sich Laufarbeit vermeiden läßt. Während die musikalische Untermalung nicht sonderlich genial ist, lassen die hervorragenden Grafiken eine tolle Atmosphäre aufkommen.



Eine Seefahrt ist nicht immer lustig . . . (Amiga)

Das Gameplay selbst ist Geschmackssache, es erinnert am ehesten an Spiele wie *Colonel's Bequest* oder *Murder.* Detektivische Kleinarbeit auf engstem Raum ist angesagt, die sicher nicht jedem liegt, an der aber Freunde des Genres ihren Spaß haben werden. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	8
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«



SECRET SERVICE

Die hohe Kunst des Briefe-Faltens

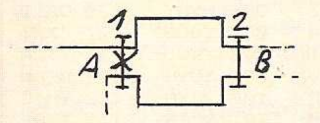
Also, langsam bekomme ich wirklich Mitleid mit den Leuten, die früher bei der Stasi im Postkontrolldienst waren. Ich hätte nie gedacht, daß es so viele verschiedene Arten gibt, ein normales DIN A4-Blatt derart zu falten, daß es noch unauffällig in den Umschlag paßt und der Empfänger dennoch längere Entfaltungszeit braucht, bis er in den Genuß des Inhalts kommt. Aber ich will die Kreativität der Leserschaft in dieser Richtung nicht behindern. Worauf es beim Secret Sevice ankommt, ist der Inhalt der Briefe und nicht die Art, wie sie gefaltet sind. Also laßt weiterhin die Briefe mit Tips, Cheats und Karten hier eintrudeln, ich habe bislang noch keine Allergie gegen Briefpapier entwickelt. (Was dabei beachtet werden sollte, steht übrigens erstmals ausführlich am Ende dieser Ausgabe des Secret Service – wir bitten um gefällige Beachtung.)

TRONIC-VERLAG
Secret Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Eye of the Beholder

Mit einem kleinen Trick kommt man hier sehr schnell zum Ziel, ohne alle Rätsel gelöst oder eine besonders starke Party zu haben. Man muß lediglich den *Beholder* finden und ihn im direkten Kampf besiegen. Im Kampf geht man dann wie folgt vor:

Man öffnet Tür 1, betritt den Raum und öffnet Tür 2. Jetzt geht man noch einen Schritt nach Osten und steht dem *Beholder* gegenüber. Wenn er die Party auffordert, zwischen *attack* und *surrender* zu wählen, klickt man *attack* an und geht sofort auf Punkt A zurück, ohne (!) sich vorher umzudrehen. Auf diesem Weg entgeht man seinem Angriff völlig oder wird nur leicht verletzt. Der *Beholder* ist nun im Raum zwischen den beiden Türen gefangen. Er kann die Party nur in diesem Raum attackieren, man ist als außerhalb sicher, ob Tür 1 nun offen oder geschlossen ist – sie schließt sich automatisch bei Berührung eines Bodensensors. Nun geht man zu Punkt X und dreht die Party in Richtung Norden. Jetzt wartet man, bis der *Beholder* zu erkennen ist, man schaut sozusagen um die Ecke. Kann man einen Teil von ihm sehen, verschiebt man die Party einen Schritt nach rechts und schlägt mit dem stärksten Kämpfer einmal mit der



Primary- und *Secondary-Hand* zu. Danach zieht man sich wieder auf Punkt X zurück, damit der Gegenangriff ins Leere läuft. Diese Aktion muß man etwa achtmal wiederholen, bis der *Beholder* besiegt ist. Je besser die Waffen des Kämpfers sind, desto schneller ist das Problem gelöst, ein *Long Sword* und ein *Short Sword* sollte es mindestens sein. ■

Heiko Walter

INHALT

Martian Dreams

Mit einem kleinen Trick kann man sich zeitraubende Scharmützel mit den lästigen *Creeping Cactii* ersparen: Ganz einfach einen Blick durchs Fernrohr werfen, in den meisten Fällen sind hinterher alle feindlichen Kreaturen verschwunden. Manchmal muß der Vorgang allerdings nach einigen Schritten wiederholt werden, insbesondere in der Nähe von Beerenbüschen. Leider kann das Fernrohr nur tagsüber und an der Oberfläche eingesetzt werden. ■

Florian Lindauer

Silkworm

Ein kleiner Nachtrag zum Cheat in der vorletzten Ausgabe, der leider nicht ganz vollständig war. Bei der Eingabe von *Scrap 28* muß auf die Großschreibung und das Leerzeichen geachtet werden. Wenn man jetzt den Feuerknopf zusammen mit der *Help*-Taste drückt, blitzt der Bildschirm kurz auf und man hat unendlich Leben. Außerdem kann man mit den Zifferntasten 1 bis 0 die Level anwählen. ■

D. Meyer, J.-P. Lang

Choplifter II

Hier sind die ersten neun von 14 Levelcodes für den Game Boy. Mit ihnen kommt man bis in Sektor 4, Level 1: *SKYHPPR, LKYBYSS, CHPLFTR, BYMSFWR, RGHTHND, GDGMPLY, TRYHRDR, SPRYSKS, CMPTRWZ* ■

Kay Stosiek

Battle Bull

Rolf empfiehlt allen Game Boy-Besitzern, mal die Codes *$F*** und D** auszuprobieren. ■

Rolf Brenner

Pool of Radiance

Zumindest auf dem Amiga gibt es eine einfache Möglichkeit, seinen Barbestand aufzustocken. Dazu gibt man das ganze Geld an einen Charakter und geht in eine Taverne. Dort setzt man das ganze Geld. Wenn man gewinnt, hört man auf zu spielen und geht. Ansonsten spielt man weiter und setzt 0 Geldstücke. Das Programm vergißt, das verlorene Geld abzuziehen und man kann sein Glück nochmal versuchen. ■

Dirk Dörr

Chip's Challenge

Hier sind sie nochmals, alle 144 Levelcodes. Erspielt wurden sie auf dem C 64, sie gehen aber auch auf dem Lynx und wahrscheinlich auch auf allen anderen Systemen. ■

Rainer Erhard

(Zumindest auf dem Lynx kann man mit MAND auch noch einen verborgenen Apfelmännchen-Designer aufrufen.)

001	BDHP	031	AYMS	061	RMOW	091	JPQG	121	BPYS
002	JKMJ	032	AEFS	062	TIGW	092	DTMI	122	SJUM
003	ECBQ	033	BQSN	063	GOHX	093	REKF	123	YKZE
004	YMCJ	034	NQFI	064	IJPQ	094	EWCS	124	TASX
005	TQKB	035	VDTM	065	UPUN	095	BIFQ	125	MYRT
006	WNLP	036	NXIS	066	ZIKZ	096	WVHY	126	QRLD
007	FXQO	037	VQNK	067	GGJA	097	IOCS	127	JMWZ
008	NHAG	038	BIFA	068	RTDI	098	TKWD	128	FTLA
009	KCRE	039	ICXY	069	NLLY	099	XUVU	129	HEAN
010	VUWS	040	YWFH	070	GCCG	100	QJXR	130	XHIZ
011	CNPE	041	GKWD	071	LAJM	101	RPIR	131	FIRD
012	WVHI	042	LMFU	072	EKFT	102	VDDU	132	ZYFA
013	OCHS	043	UJDP	073	QCCR	103	PTAC	133	TIGG
014	BTDY	044	TXHL	074	MKNH	104	KWNL	134	XPPH
015	COZQ	045	OVPZ	075	MJDV	105	YNEG	135	LYWO
016	SKKK	046	HDQJ	076	NMRH	106	NXYB	136	LUZL
017	AJMG	047	LXPP	077	FHIC	107	ECRE	137	HPPX
018	HMJL	048	JYSF	078	GRMO	108	LIOC	138	LUJT
019	MRHR	049	PPXI	079	JINU	109	KZQR	139	VLHH
020	KGFD	050	QBDH	080	EVUG	110	XBAO	140	SJUK
021	UGRW	051	IGGJ	081	SCWF	111	KRQJ	141	MCJE
022	WZIN	052	PPHT	082	LLIO	112	NJLA	142	UCRY
023	HUVE	053	CGNX	083	OVPJ	113	PTAS	143	OKOR
024	UNIZ	054	ZMGC	084	UVEO	114	JWNL	144	GVXQ
025	PQGV	055	SJES	085	LEBX	115	EGRW		
026	YVYJ	056	FCJE	086	FLHH	116	HXMF		
027	IGGZ	057	UBXU	087	YJYS	117	FPZT		
028	UJDD	058	YBLT	088	WZYV	118	OSCW		
029	QGOL	059	BLDM	089	VCZO	119	PHTY		
030	BQZP	060	ZYVI	090	OLLM	120	FLXP		

1.VLL1	21.3LL1	41.XLBF	61.5TBF	81.1TB3
2.VGL1	22.3GL1	42.XGBF	62.5ZBF	82.1ZB3
3.KLL1	23.DLL1	43.HLBF	63.BTBF	83.FTB3
4.KGL1	24.DGL1	44.HGBF	64.BZBF	84.FZB3
5.WLL1	25.4LL1	45.ZLBF	65.VTB3	85.3TB3
6.WGL1	26.LGL1	46.ZGBF	66.VZB3	86.3ZB3
7.JLL1	27.CLL1	47.GLBF	67.KTB3	87.DTB3
8.JGL1	28.CGL1	48.GGBF	68.KZB3	88.DZB3
9.XLL1	29.5LL1	49.1LBF	69.WTB3	89.4TB3
10.XGL1	30.5GB1	50.1GBF	70.WZB3	90.4ZB3
11.HLL1	31.BLB1	51.FTBF	71.JTB3	91.CTB3
12.HGL1	32.BGB1	52.FZBF	72.JZB3	92.CZB3
13.ZLL1	33.VLBF	53.3TBF	73.XTB3	93.5TB3
14.ZGL1	34.VGBF	54.3ZBF	74.XZB3	94.5ZB3
15.GLL1	35.KLBF	55.DTBF	75.HTB3	95.BTB3
16.GGL1	36.KGBF	56.DZBF	76.HZB3	96.BZB3
17.1LL1	37.WLBF	57.4TBF	77.ZTB3	97.VTBD
18.1GL1	38.WGBF	58.4ZBF	78.ZZB3	98.VZBD
19.FLL1	39.JLBF	59.CTBF	79.GTB3	99.KTBD
20.FGL1	40.JGBF	60.CZBF	80.GZB3	100.KZBD

Bubble Boble

Ein Hunderterpack Levelcodes für den Game Boy gefällig? – Bitteschön! ■

Thomas Hillenbrand

Gem'X

Und hier die Levelcodes der Amiga-Version für die Level B bis U, für die letzten Level gibt es keine Codes: *EARTHIAN, KENICHI, INOKOMA, BURAI, BADMAN, NETWORK, YOKOHAMA, EXACT, X68000, TURRICAN, REDMOON, CAMPAIGN, MEGAMAN, SZVALION, FMTOWNS, CHIERIE, GAMERION, YAMAS, ROBOTECH, POPULOUS.* ■

Thorsten Weber

Links

Kleine Abkürzung gefällig? Man schlage den Ball gleich am Start aus dem Feld heraus, wählt dann *drop* und klickt sich mit *select another position* an das Loch heran. Der Rest ist dann kein Problem mehr. ■

Thorsten Weber

Spirit of Adventure

Wer hätte nicht gern beliebig viel Geld oder Gegenstände, kein Problem! Man gehe in Mooncity in die Götterwegstraße zu Grishna Witchlock und kaufe dort das *Opitar* für 1000 Goldstücke. Nun gibt es die Person, die es besitzt, an eine andere Person weiter. Nun wird gefragt, wieviel weitergegeben werden soll, und man gibt 999 ein. Und siehe da, der Empfänger hat nun 237 *Opitar* im Wert von 17000 Goldstücken. Das geht auch bei Pfeilen und Fakkeln, es müssen eben immer mehrere Gegenstände sein. Allerdings sollte man nicht mehr als 30000 Goldstücke haben, sonst stürzt das Programm ab. ■

Mario Briegel

Ghengis Khan

Einige strategische Tips von Christian: Byzanz, England, Japan und die Mongolei haben die beste strategische Lage.

Zur Innenpolitik: Man sollte sofort die Anzahl der Städte- und Festungsbauer auf 35 bis 40 erhöhen. Da man anfangs nur etwa 1000 Soldaten zur Verfügung hat, sollte man sofort alle verfügbaren Nichtkämpfer rekrutieren, da ein Teil der Soldaten bereits verteilt wurde. Man sollte immer seinen Goldbestand im Auge behalten, denn wenn man einmal seine Soldaten nicht bezahlen kann, so desertieren sie im Frühjahr. Mit der Zeit sollte man die Anzahl seiner Facharbeiter erhöhen, 100 reichen schon aus, um die Produktion von Sonderprodukten auf Maximum zu bringen. Sollte die Stimmung im Volk fallen, so sollten nur die Vorräte oder Sonderprodukte verteilt werden. Die Steuer sollte maximal 40 Prozent betragen. Um den größten Nutzen aus den Steuern zu ziehen, sollte man etwa 300 Städtebauer einteilen. Die Zahl mag zwar ziemlich groß scheinen, im Laufe der Zeit kann man sich das jedoch leisten.

Zu den eigenen Kindern: Man sollte die lieben Kleinen, sobald sie alt genug sind, zu Gouverneuren ernennen und ordentlich ausbilden, etwa auf 400 in allen Fähigkeiten. Man sollte allerdings immer einen Nachfolger haben, der alt genug für die Übernahme der Regierungsgeschäfte ist. Töchter sollten nur mit sehr fähigen Männern verheiratet werden.

Zum Herrscher selbst: Führungsfähigkeiten und militärische Fähigkeiten des Herrschers selbst sind der Schlüssel zum Spiel. Um Zweikämpfe erfolgreich bestehen zu können, sollte man bestens trainiert (überall 500) sein, da der Zweikampf die entscheidende Wende im Kampf herbeiführen kann. Ältere Herrscher sollten große Umzüge vermeiden.

Zur Außenpolitik: Den Gouverneuren in den Grenzregionen sollte man die Politik diktieren, da sie sonst zu oft die Initiative ergreifen und das eigene Land ungeschützt lassen. Man sollte sich nur auf wirklich vorteilhafte Bündnisse einlassen. Wird man aufgefordert, Tribut zu zahlen oder ein Vasallenstaat zu werden, sollte man nicht einwilligen, da man ohnehin meist kurze Zeit später von dem Land angegriffen wird, das die Forderungen gestellt hat.

Zur Diplomatie: Um erfolgreich mit anderen Staaten verhandeln zu können, sollte man eine Überzeugungsfähigkeit von 400 und mehr haben. Länder, die kurz zuvor von Seuchen oder Katastrophen heimgesucht wurden, sind bei Tributzahlungen und Bündnissen bereitwilliger als nicht geschwächte Staaten.

Zum Krieg: Beim Angriff auf ein anderes Land sollte man mindestens 1000 Soldaten zur Verteidigung des Heimlandes zurückhalten. Die Angriffsstärke und die Ausbildung der Söldner sollte mindestens 350 Punkte betragen. Spione sind recht nützlich, allerdings nur, wenn der eigene Angriff unmittelbar bevorsteht. Wenn man an der Schlacht perönlich teilnimmt, sollte man die Möglichkeiten des Gelände ausnutzen. ■

Christian Witkowski

Mortville Manor

Wie's der Zufall so will, bringen wir hier die Antwort auf eine Frage, die bei Eingang der Lösung noch gar nicht gestellt war!

Wenn man im Landsitz ist, geht man auf den Flur. Dort begibt man sich in das vorletzte Zimmer auf der rechten Seite. In diesem Raum öffnet man den Koffer, durchsucht ihn, und nimmt den Dolch heraus. Danach verläßt man das Zimmer wieder, indem man auf den Flur geht, und geht in das letzte Zimmer auf der linken Seite. Dort öffnet man den Koffer auf dem Schrank, durchsucht ihn und nimmt den goldenen Ring heraus. Jetzt begibt man sich in den Keller. Dort wird der Dolch in den Schlitz der mittleren Säule gesteckt, wodurch sich eine Geheimtüre öffnet. Die Frage beantwortet man mit *Ja,* danach gibt man die Antworten 4, 4, 1, 6, 4, 4, 2, 5, 3, 1. Nun steckt man den Ring in die Kugel und dreht ihn, bis sich eine weitere Geheimtüre öffnet. Dort nimmt man den Stab aus der Hand des Toten und und entfernt den Ring wieder aus der Kugel. Nun geht man auf den Dachboden, öffnet die rechte Schublade, durchsucht sie und nimmt den Holzstock heraus. Nun steckt man den Gegenstand aus Holz in die Öffnung auf der Schrankplatte, steckt den Holzstock durch die Kugel und dreht die Kugel. Jetzt nur noch das Buch lesen, und das war's auch schon. ■

M. Grunert, B. Geils

Dragon's Lair

Tja, diese Nummer wäre beinahe eine Antwort geworden, aber die Frage von Sven konnte nicht mehr in der 10/91 untergebracht werden.

Hier ist also die Komplettlösung der Bildplatten-Version, gespielt mit einem Amiga als Steuerrechner. Zunächst noch einige generelle Tips: Jedes Joysticksignal darf nur einmal ausgeführt werden. In Räumen, in denen etwas blitzt, muß das Signal etwa zum Zeitpunkt des Blitzes erfolgen. In einigen Räumen ist der Zeitpunkt, zu dem das Signal kommen muß, sehr knapp gehalten, der Joystick ist also schnell und kurz zu betätigen. Wenn man sich über den richtigen Zeitpunkt nicht im klaren ist, sollte man ganz einfach warten, bis Dirk seinen Abgang macht – die Reaktion muß dann (meistens) kurz zuvor erfolgen. Und nicht verzweifeln, wenn es absolut nicht klappt: Es geht hier manchmal um Bruchteile von Sekunden, in denen die korrekte Reaktion erfolgen muß. ■

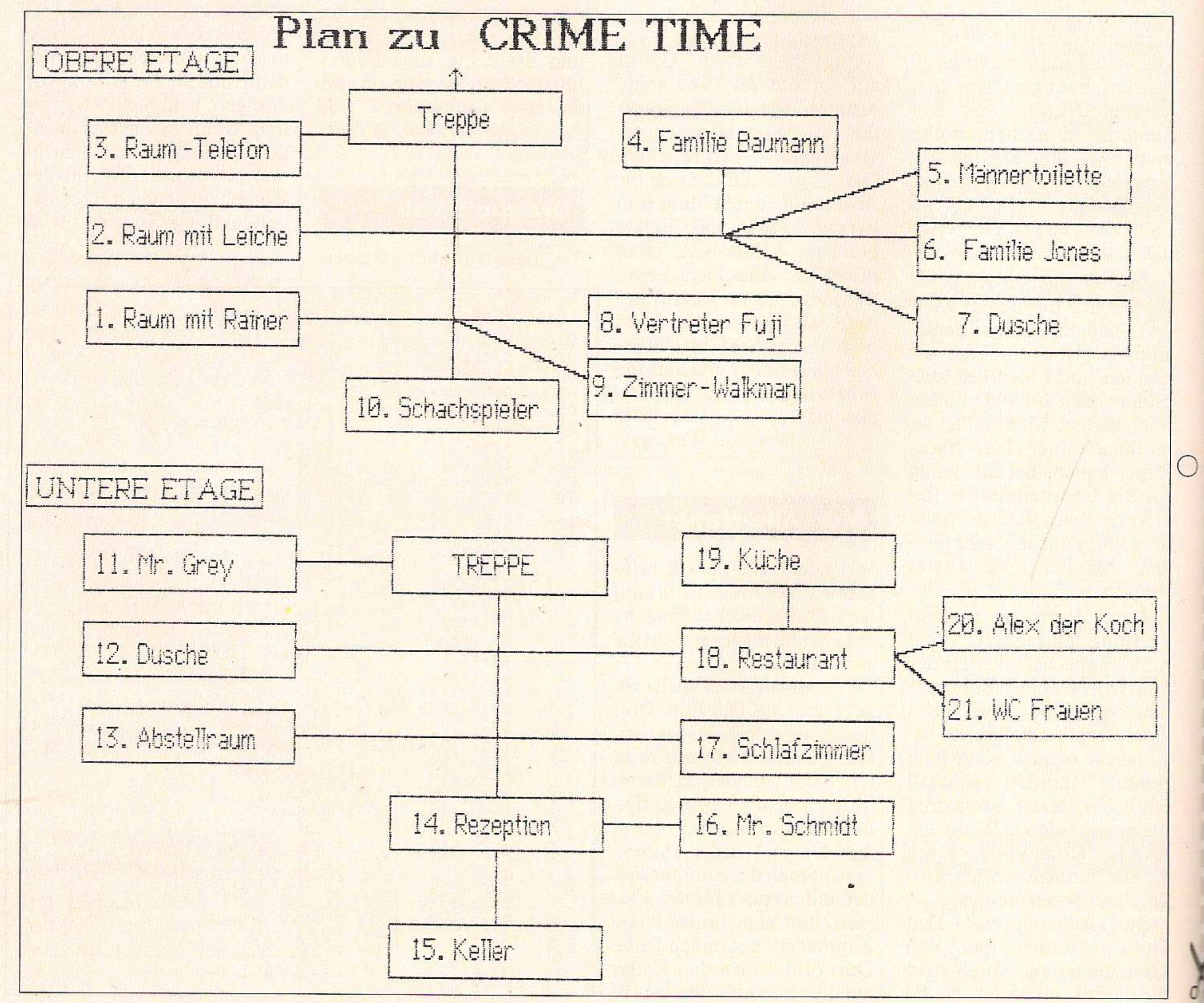
Christian Scheppach

Level	Raum	Kombination
01	Brücke	S-O
02	3 Türen	R
03	Tentakel	S-O-R-U-L-O
04	Schlangen	S-S
05	Feuer	R-R-R-R
06	Steine	L-O-R-O-L-O-S-R
07	Kessel	L-S-S-R
08	Treppe	S-R-S
09	Wasserschleuse	S-L
10	Fliegende Waffen	S-S-S-L-S-S
11	Roter Geist	O-S-U-O
12	Sturm	R
13	Mauer	O
14	Feuer	R-O-L-U
15	Pferd	R-L-R-L-L-L
16	Schachbrett	R-L-O-L-R-L-R-S-O
17	Geister	S-O-S-S
18	Brücken	O-O-S-R-O
19	Feuer	L-L-L-L
20	Steine	R-O-L-O-R-O-S-L
21	Wendeltreppe	S-L-S
22	Fliegende Waffen	S-S-S-R-S-S
23	Pferd	L-R-L-R-R-R
24	Echsenkönig	L-R-R-R-R-S-L-R-L-S
25	Drink Me	R
26	Geister	S-O-S-S
27	Roter Geist	O-S-U-O
28	Wippe	U-O-O-L
29	Thron	R-R-R
30	Schachbrett	L-R-O-R-L-R-L-S-O
31	Wasser	L-R-L-R-L-R-L-O-R-O-R-L-R-L-O
32	Sumpf	S-O-L-O-L-O-O
33	Reiter	L-L-R
34	Kugeln	U-U-U-U-U-U-O
35	Strom	O-L
36	Wasser	L-R-L-R-L-R-L-O-R-O-R-L-R-L-O
37	Drachen	L-L-U-U-L-U-O-S-S-S

Crime Time

Aufgabe des Spielers ist es, seine Unschuld in einem Mordfall zu beweisen. Gestartet wird in einem Schlafzimmer (Raum 1), wo auch Freund Reiner nächtigte. Man öffnet zunächst seinen Rucksack und findet dort einen Rekorder, einen Kopfhörer und eine Cassette. Nun geht man in Raum 9, wo man den Schachspieler Mr. Krachov findet. Man spielt mit ihm eine Partie und nimmt nach seiner Niederlage einfach das Schachmagazin mit. Jetzt geht es zum Restaurant, wo man die Küchentüre öffnet. In der Küche zeigt man dem Koch Alex seinen 10-DM-Schein und bekommt dafür eine Flasche Wein und etwas Kleingeld. Man verläßt nun die Küche und schließt unbedingt die Küchentüre hinter sich. Die Musikbox im Restaurant füttert man mit einer Münze. Nun kann man ungestört in das Schlafzimmer des Kochs gehen (Raum 20), um dort den Schlüssel zum Abstellraum (Raum 13) zu nehmen. Dort organisiert man sich die Taschenlampe und das Werkzeug. Damit wird die Dusche in Raum 12 sabotiert, und man kann sich in Ruhe in der Rezeption umsehen. Dort untersuchen wir zunächst das Gästebuch, dann den Teppich und schließlich das Plakat an der Wand. Jetzt hat man die Falltüre unter dem Teppich gefunden und kann wieder zur defekten Dusche zurückkehren. Dort findet man einen Dietrich, den man sofort an sich nimmt. Mit diesem Dietrich kann man alle verschlossenen Türen (außer zu den Räumen 2 und 8) öffnen.

Dies probiert man gleich bei Raum 3 aus, wo man das Telefon untersucht. Als nächstes sucht man das Zimmer von Mr. und Mrs. Baumann (Raum 4) per Dietrich heim und nimmt sich die Schere und die Bücher. Man verläßt das Zimmer in Richtung Dusche (Raum 7). Dort betätigt man die Dusche und findet ein Stück Papier an seinen Schuhen. Als nächstes begibt man sich ins Zimmer von Mr. und Mrs. Young (Raum 6) und nimmt die Bettwäsche an sich. Die Cassette wird in den Rekorder gelegt, diesen schaltet man ein und legt ihn unter das Bett. Danach zerschneidet man die Bettwäsche mit der Schere, wordurch man ein solides Seil erhält. Nun geht man wieder zu Mr. Krachov und zeigt ihm das Schachmagazin, woraufhin er zugibt, daß er gar kein Schachspieler ist. Nach diesem Geständnis geht man in Raum 9 und holt aus dem Nachttisch die Munition und einen Walkman. Weiter geht es zur Dusche (Raum 7), wo man Mrs. Young beim Duschen zusehen kann. Nach diesem An-



blick stattet man Mr. Grey in Raum 11 einen Besuch ab, und plaudert mit ihm.

Danach holt man den Rekorder aus dem Youngschen Zimmer und sabotiert die dortige Dusche wie gehabt. Diesmal nimmt man sich das Zimmer von Mr. Schmidt (Raum 16) vor, wo man im Nachttisch eine Kombination findet, des weiteren im Bett eine Uhr. Nun wird die Cassette aus dem Recorder in den Walkman gesteckt, der Kopfhörer an den Walkman angeschlossen und die ganze Chose mit dem Telefon benutzt. Somit läßt sich Mr. Schmidt erfolgreich aufhalten. Die Zeit sollte man dazu verwenden, sich der Falltüre zu widmen. Man öffnet sie, schaltet die Taschenlampe ein und gelangt mit dem Seil in den Keller. Dort nimmt man einfach das Antennenkabel, wodurch Mr. Fuji kein Fernsehbild mehr hat. Nachdem man wieder hinaufgeklettert ist, die Falltüre verschlossen und den Walkman wieder geholt hat, geht man ins Restaurant, wo man Mr. Fuji trifft. Diesem spendiert man einen Wein, als Dank erhält man einen Bausatz. Die Abwesenheit von Mr. Fuji wird ausgenutzt: Man verschafft sich per Dietrich Eingang in sein Schlafzimmer (Raum 8) und organisiert dort den Schaltplan. Weiter geht es zu Raum 2, wo die Kombination als Türöffner dient und sich eine Leiche befindet.

Aus dem Raum mit der Leiche entwendet man zunächst die Pistole und untersucht dann die Leiche genauer, wobei man ein ganz besonderes Feuerzeug findet. Nun geht es zurück nach Raum 1, wo man das Papier mit dem Feuerzeug bearbeitet – man ist nun im Besitz der geheimnisvollen Formel. Als nächstes bastelt man aus dem Bausatz und dem Schaltplan einen Sender und einen Empfänger. Weiterhin sollte man den Walkman ausschalten und öffnen sowie vorsorglich die Pistole laden. Man begibt sich wieder ins Schlafzimmer von Mr. und Mrs. Young und öffnet mit dem Werkzeug das Telefon, um dort den Sender zu deponieren. Alles weitere sollte sich in Raum 3 abspielen: Man schließt den Kopfhörer an den Rekorder an, legt die Kassette in den Rekorder und startet diesen. Dann koppelt man den Empfänger mit dem Rekorder und zeichnet so das Gespräch des Agenten auf. Nun kommt das große Finale: Man stürmt mit geladener Pistole einfach das Zimmer der Youngs, und man hat es geschafft: Das Rätsel ist gelöst und die eigene Unschuld bewiesen. ■

Wolfram Sparka

The Adventures of Robin Hood

Hier schon mal die ersten Erfahrungen, die wir auf unserer Testreise durch Sherwood Forest gesammelt haben. Zwar wurden nicht alle Rätsel, aber immerhin das Spiel gelöst.

Als erstes sollte man sich um seine Fähigkeiten als Bogenschütze kümmern und an der Zielscheibe üben, danach ein Gespräch mit dem Eremiten im Nordwesten führen, von dem man neben Tips beim ersten Besuch auch ein recht nützliches Utensil erhält. Nun macht man sich daran, seine Mannschaft zusammenzustellen. Man braucht sie zwar nicht unbedingt, sie kann aber durchaus praktisch sein, wenn man sich mit den Normannen prügelt. Zwar gibt der Eremit als ersten Hinweis den auf Little John, den man im Südosten findet und dessen Mitarbeit man recht einfach gewinnt. Wenn man ihn allerdings sofort aufsucht, so kann es passieren, daß man auf Will Scarlet und damit auf ein weiteres Hilfsmittel verzichten muß. Dieser wird nämlich von den Wachen beim Wildern erwischt und endet am Galgen, wenn

Robin ihn nicht rechtzeitig rettet. Daher sollte man sich zu Anfang besser in der Nähe des Schlosses aufhalten, denn sonst könnte der Weg zu lang sein. Die Zeit kann man dazu verwenden, schon mal etwas Bargeld zusammenzuräubern. Mit diesem Geld kann man sich auf alle Fälle die Gunst der Bevölkerung durch Spenden erkaufen, wahrscheinlich gewinnt man mit der Übergabe einer entsprechend großen Summe an ihn auch die Hilfe von Friar Tuck. (Konnte leider nicht überprüft werden, da er bei unserem Testspiel eingemauert wurde.)

Folgende Geldquellen wurden ausfindig gemacht: Zum einen kann man Lady Marian um vier Goldstücke erleichtern, was man allerdings nicht zu oft tun sollte, denn wenn man sie ohne Barschaft antrifft, wird sie dummerweise automatisch gemeuchelt. Den gleichen Betrag erhält man, wenn man einen feigen Händler außerhalb der Stadt stellt. (Die mutigen, die die Flucht ergreifen, sind wertlos, da man sie nicht erwischt.) In der Stadt baut von Zeit zu Zeit ein Händler seinen Gabentisch rechts neben dem Schloß auf, bei ihm kommt man sehr einfach an fünf Goldstücke, geht allerdings auch das erhöhte Risiko einer Festnahme ein. Den Barden kann man notfalls auch noch um eine Münze erleichtern. Das Geld ist den Armen zu geben, was sich recht positiv aufs Image auswirkt. Gleiches gilt, wenn man einige der Wächter meuchelt, was tunlichst am Stadtrand geschehen sollte, damit man einen Fluchtweg offen hat. Sobald man sich vom Schurken einigermaßen zum Helden gewandelt hat, kann man sich an Lady Marian heranmachen. Nachdem man sie dreimal angesprochen hat, steht sie voll hinter Robin und spendiert einen goldenen Ring. Ab diesem Punkt ist das Happy End schon fast perfekt, man muß nur noch den Sheriff erledigen. Dies sollte möglichst innerhalb der Schloßmauern geschehen, praktisch wäre es, wenn möglichst wenig Wachen, dafür aber ein oder zwei eigene Leute in der Nähe sind. Ein Patentrezept hierfür gibt es leider nicht, hier hilft mehr Glück als Verstand.

Und noch ein kleiner technischer Tip, mit dem sich das lästige Löschen des letzten Spielstands beim Ableben des Helden austricksen läßt:

Nach jedem signifikanten Fortschritt sollte man das Spiel mit F1 abspeichern und beenden. Der Spielstand steht nun in der Datei *STATUS.DTA,* von der man mit *COPY STATUS.DTA STATUS.ALT* eine Sicherheitskopie erstellt. Mit *COPY STATUS.ALT STATUS.DAT* kann man diesen Spielstand im Fall des Falles wiederherstellen. ■

Mad Mike

The Power

Guido hat nicht nur alle 50 Codes, sondern auch noch einige sehr praktische Tastenkombinationen auf Lager: *CTRL+B* stoppt das Scrollen des Hintergrundes. Mit den beiden *SHIFT*-Tasten und T läuft die Zeit nicht mehr weiter, nach Drücken der beiden *ALT*-Tasten zusammen mit H gelten alle Herzen als eingesammelt. Und wenn's absolut nervt, kann man sich mit den beiden *AMIGA*-Tasten und S ins nächste Level beamen. ■

Guido Paul

Snake, Rattle 'n' Roll

Zwei Abkürzungen für das NES-Spiel: Von Level 1 nach Level 2 gelangt man, wenn man auf die erste Insel (Hökker) springt und Knopf B drückt. Wenn man schnell genug ist, kann man es auch auf Anhieb ins achte Level schaffen, indem man in die startende Rakete springt. Dazu hat man allerdings nur drei Sekunden Zeit. ■

Nikolas Diedrich

Gunship 2000

Mal wieder Bruch gebaut und den besten Mann verloren? Keine Angst, ein guter (Disketten-)Doktor kann ihn wieder zusammenflicken. Man nehme hierzu einen Diskettenmonitor und schaue sich die Datei *ROSTER.DAT* etwas genauer an. Der zuletzt aktive Pilot steht immer an vorderster Stelle der Datei, das Byte 56h steht für seinen Zustand. Die Werte 00 bis 04 bedeuten dabei in dieser Reihenfolge *Replacement, Active, Retired, Missing in action, Killed in action.* Setzt man das Byte also auf 01, erfreut sich der Herr wieder bester Gesundheit. Falls einer der anderen Piloten wiederbelebt werden soll, sucht man sich ganz einfach seinen Namen und ändert dort das 86. Byte nach Beginn des Namens. Was sonst noch wo steht verrate ich nicht, Eure Auszeichnungen solltet Ihr Euch schon selbst erfliegen! ■

Mad Mike

Wrestle War

Wer einen *Arcade Stick* am Mega Drive hat, kann sich das Ringerleben recht einfach machen: Ganz einfach Knopf B mit Dauerfeuer belegen. Danach den Gegner mit Knopf C in ein Handgemenge verwickeln und ihm ganz einfach mit gedrücktem B-Knopf eine ordentliche Massage verpassen. Dank Dauerfeuer ist man zumindest in den ersten beiden Schwierigkeitsstufen meist der Gewinner und kann den Kampf so recht schnell beenden. ■

Mad Mike

Railroad Tycoon

Daß man einen Tarifkrieg dadurch umgehen kann, indem man seine eigenen Bahnhöfe mit Geleisen umgibt und daß man zu Anfang bei jedem Druck auf *SHIFT+4* auf allen Systemen eine halbe Million Startkapital zusätzlich erhält, das sind inzwischen wohl altbekannte Tips. Speziell für den Amiga kommt jetzt jedoch ein Trick, mit dem man völlig neue Eisenbahn-Welten erschaffen kann.

Dazu benötigt man einen IFF-Konverter und ein Malprogramm, vom Autor wurden *IFF-Master 1.0* und *De Luxe Paint III* verwendet. Zunächst lädt man das Spiel und speichert einen Spielstand auf einer formatierten Diskette ab. Der Spielstand steht auf der Diskette unter dem Namen *rrX.dat,* wobei X für eine Zahl zwischen 0 und

1. ------	11. SURFIN	21. LAUNCH	31. HINOON	41. SLOWLY
2. LEVEL2	12. RACKET	22. M7MS49	32. NOBODY	42. BISNEZ
3. VISUAL	13. BULLIT	23. GALVAN	33. GOODIE	43. 124816
4. COWBOY	14. QRAZZY	24. KLOWWN	34. OQZAYB	44. TARGET
5. URGENT	15. 36F6FR	25. INDIGO	35. ELTRIC	45. AMZING
6. OOPSUP	16. UNLINK	26. JINGLE	36. 187293	46. VOHDOH
7. TOPTEN	17. PIXXEL	27. JOGGER	37. QROVVY	47. Z97531
8. D14DH7	18. EUROPE	28. INSIDE	38. DOUBLE	48. WOODYS
9. ASDFGH	19. NEWTON	29. 5P25PS	39. ROLLER	49. Y2X3W5
10. SOLONG	20. FREEZE	30. KNIGHT	40. CLOSET	50. XUQZOX

Programme für Shareware-serie gesucht!

Zunächst einige Erläuterungen zum Thema Shareware. Nehmen wir einmal an, jemand programmiert ein umfangreiches Ballerspiel und möchte dieses anschließend kommerziell vermarkten, gleichzeitig aber dem späteren Käufer die Möglichkeit geben, es sich vorher mal anzuschauen.

Er – der Programmierer – stellt also zwei Fassungen her: Eine, bei der man nur einige Level weit spielen kann, und eine, die das komplette Programm darstellt. Letztere ist die sogenannte VOLLVERSION, die er dann zu einem Preis seiner Wahl anbietet. Erstgenannte Fassung ist jene, die quasi zum Kennenlernen dient.

Diese soll zu einem „Schnupperpreis" einen kleinen Eindruck dessen bieten, was man später beim Programmierer selbst erwerben kann. Weder der Anwender (Spieler) noch wir dürfen irgendwelche Veränderungen an einer der beiden Versionen vornehmen, denn die Rechte bleiben beim Autoren selbst. Auch gelten hierfür die üblichen Bestimmungen, was die Weitergabe, insbesondere als Kopie, angeht.

Anders bei der „Kurzfassung": Diese darf kopiert und weitergegeben werden. Genau das ist auch das Ziel des Autors: Möglichst viele Anwender sollen in den Genuß des Probespieles kommen, damit sie nachher die Vollversion bestellen. Übrigens gilt vorgenanntes auch für alle anderen Programmarten.

Wir wollen Euch, die ähnlich denken, dabei helfen und bieten unseren Service an, der wie folgt aussieht:

Eure „Kurzfassungen", die aber in keinem Fall ein Demo sein sollten (mit anderen Worten: Man muß schon damit, wenngleich eingeschränkt, arbeiten oder spielen können), werden wir dann zum Kauf anbieten, für den Verkauf der Vollversionen seid Ihr selbst zuständig. Deshalb sollte in Euren Programmen eine entsprechende Bezugsadresse stehen.

Wir gehen neue Wege! Ab sofort suchen wir interessante Programme für Amiga, C-64, Atari und PC, die wir im Rahmen unserer Shareware-Reihe anbieten oder gar selbst kommerziell vermarkten möchten. Dabei spielt es keine Rolle, ob es Anwenderprogramme, Utilities oder Spiele sind – Euren Ideen sind keine Grenzen gesetzt.

Eure Programme schickt bitte an:
Tronic-Verlag
z.Hd. Martin Skotarek/
Thomas Edel
Kennwort: Shareware
Postfach 870
3440 Eschwege.

Dies ist die eine Möglichkeit. Die andere wäre die, daß wir auch die kommerzielle Vermarktung übernehmen, wobei die Rechte auf den Tronic-Verlag übergehen würden (was sonst ja nicht der Fall wäre) und Ihr an den Umsätzen prozentual beteiligt würdet. Dieses ist auch bei unseren Mikrowellen-Programmen, die übrigens hiermit nichts zu tun haben, der Fall.

Wie Ihr Euch auch immer entscheidet, in beiden Fällen gilt folgendes: Auf der Diskette sollten neben den Programmen auch eine „readme"- oder Textdatei (als ASCII-File) sein, in der eine Beschreibung bzw. Anleitung steht. Sofern möglich, bitten wir auch um einen Ausdruck der Dokumentation.

Ferner müssen alle Programme frei von Rechten Dritter sein. Konvertierungen bereits existierender Programme oder deren Wiederaufarbeitung ohne beiliegende schriftliche Zustimmung des Autors oder Verlages der Urversion haben keine Chance. Die Verwendung eines Editors oder Creators ist natürlich gestattet, sofern keine Rechte vorbehalten sind. ■

kate

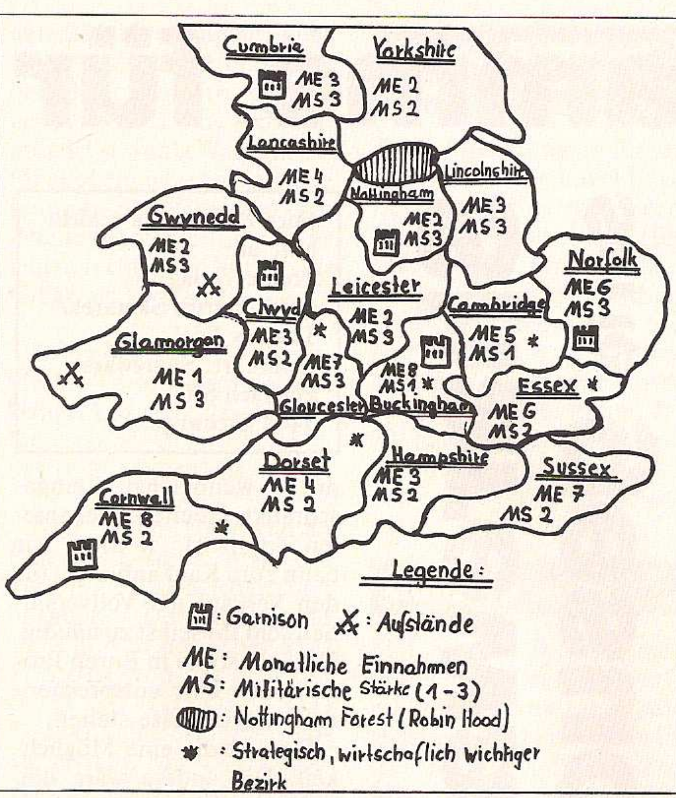
3 steht, je nachdem, welche Position gewählt wurde. Nun wird der Konverter gestartet und der entsprechende Spielstand als *raw data* geladen. Als Bildgröße wird dabei 320x200 Pixel mit vier Bitplanes (16 Farben) angegeben. Nun erscheint die gewohnte Landkarte auf dem Bildschirm, wenngleich möglicherweise in anderen Farben. Dieses Bild wird nun unter einem beliebigen Namen als IFF/ILBM-Bild abgespeichert, das Malprogramm gestartet und das konvertierte Bild geladen. Jetzt kann man darangehen, die Welt nach Belieben zu gestalten, wobei für jedes Symbol der Landkarte eine bestimmte Farbe steht. In der ersten Spalte der Farbauswahl von oben nach unten: Slums, Ozean, Brachland, Wald, Hafen, Rohstoffe, Wüste, Vorgebirge. Und in der zweiten Spalte: Rohstoffe, Fluß, Farmen, Hügel, Dorf, gegnerischer Bahnhof, Stadt, Berg.

Ist man mit den Veränderungen fertig, speichert man das Bild, hierbei eventuell einen anderen Namen verwenden, um die erste Version nicht zu überschreiben. Jetzt wird der IFF-Konverter gestartet und das veränderte Bild geladen. Dieses wird mit dem Pinsel ausgeschnitten, wobei darauf zu achten ist, daß die Größe wieder 320x200 Pixel ist. Der Pinsel wird als *raw data* abgespeichert, wobei als Name der entsprechende Spielstand *rrX.map* genommen wird. Hat man alles richtig gemacht, kann man sein Meisterwerk nach dem Einladen im Spiel bewundern. ■

Winold Doege

Defender of the Crown

Zu diesem Klassiker einige Tips sowie eine Karte von Stefan: Zunächst einige Erläuterungen zur Karte. Die militärische Stärke ergibt sich aus der Anzahl der



feindlichen Vasallen und der Soldaten, die sich meist auf diesem Gebiet befinden. Die mit einem Stern markierten Gebiete sollten möglichst früh erobert werden, da sie zu viel Gold und strategischen Vorteilen verhelfen.

Als Figur sollte man immer Geoffrey Longsword nehmen, denn meistens erhält man so die beste Ausgangsposition in Clwyd. Zuerst sollte man Gloucester, Dorset und dann Cornwall erobern, damit eine größere Armee zusammengestellt werden kann. Danach sollte die Garnison in Buckingham und anschließend die in Nottingham erobert werden. Die Eroberung der Garnison in Norfolk ist dann nur noch eine Frage der Zeit. Am besten ist es, wenn man zuerst okkerfarbene, danach braune und blaue und dann erst rote Gebiete erobert. Als beste Kampftruppe hat sich die gleiche Anzahl an Rittern und Soldaten bewährt. ■

Stefan Köhl

Bombuzal

Mal etwas für Nostalgiker – die Paßwörter für die PC-Version:

BOMB, ROSS, RATT, LISA, DAVE, IRON, LEAD, WEED, RING, GIRL, GOLD, OPAL, SONG, FIRE, LAMP, TREE, SINK, BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM, LOCK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH. ■

Karin Dauner

Shadow Dancer

Die Meinungen über das korrekte Verhalten in der Bonusrunde (Fluglevel) sind geteilt: Wenn man sich ganz links hält und Dauerfeuer einschaltet, sollte man in der Lage sein, 47-50 der Ninjas zu erledigen und somit ein bis drei Extraleben zu ergattern. Die friedlichere Variante ist die, gar keinen abzuschießen, was auf alle Fälle wenigstens zu einem Extraleben verhilft. ■

B. Semrau, S. Al-Hunsty

Sonic the Hedgehog

Einen versteckten Bonusraum gibt es aus der *Marble Zone, Act 2* zu vermelden. Beim Durchqueren des zweiten Lavasees macht man normalerweise einen Abgang nach links oben, wenn man vom letzten Geysir hochgespuckt wird. Springt man stattdessen nicht, kann man unten beim zweiten grünen Stein durch die Wand laufen und dort 20 Ringe und ein Extraleben abkassieren. (Allerdings bestehen gute Chancen, die Boni wieder zu verlieren, da der Weg zurück etwas langwierig ist.) ■

Mad Mike

Indy 500

Durchaus ärgerlich, wenn einem kurz vor knapp noch ein Mitfahrer beim Überholen den Wagen ruiniert. Durch Nacharbeit im Hauptprogramm kann man sich aber die vier Spielstufen nach Belieben bearbeiten und sich die Anzahl der Runden und die Strafe bei Fahrfehlern frei einstellen. Dazu nimmt man sich einen Diskettenmonitor, sucht den angegebenen Datenbereich und schneidert sich sein ganz persönliches Indianapolis zusammen. ■

Mad Mike

```
Hinweise zur Bearbeitung von INDY.EXE:
File-Size = 159.511

00B550  B8 E3 32 A3 0A 32 C7 06 02 32 00 00 E8 18 FC E8  ··2··2···2······
00B560  35 FD E8 88 FD 83 3E 02 32 00 75 06 B0 0B B3 00  5·····>·2·u·····
00B570  EB 25 83 3E 02 32 01 75 06 B0 1F B3 01 EB 18 83  ·%·>·2·u········
00B580  3E 02 32 02 75 06 B0 3D B3 03 EB 0B 83 3E 02 32  >·2·u··=·····>·2
00B590  03 75 3D B0 C9 B3 03 A2 18 A5 88 1E 5B 98 F6 06  ·u=·········[···
00B5A0  26 32 01 90 74 03 E8 50 09 E8 29 03 C6 06 60 95  &2··t··P··)···`·

          Runden                Damage - Wert          Bitmuster
dez-Wert hex-Wert Adresse   org. Wert  Adresse     Runden     Damage
   10       0B      B56D       00         B56F       B0 0B B3 00
   30       1F      B57A       01         B57C       B0 1F B3 01
   60       3D      B587       03         B589       B0 3D B3 03
  200       C9      B594       03         B596       B0 C9 B3 03

Werte für Damage :
00 --> keine Unfall-Schäden
       keine gelbe Flagge
01 --> keine Unfall-Schäden
       mit gelber Flagge
02 --> ????
       ????
03 --> mit Unfall-Schäden
       mit gelber Flagge
```

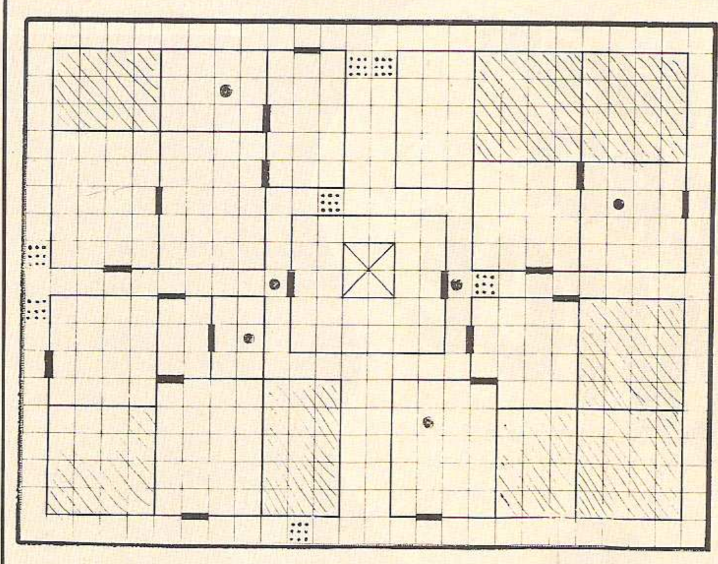


Ein Stückchen ASM abgreifen ...
AMIGA Köln 91
KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31.10.-03.11.1991
(31.10.91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
* Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

Hero Quest

Hier sind zwei Karten und einige Tips für angehende Helden. Im ersten Level, dem Labyrinth, sollte man möglichst viel Gold und Getränke einsammeln, denn nirgendwo gibt es mehr davon als hier. Jeder Raum sollte nach nützlichen Gegenständen durchsucht werden, Fallen sind in den ersten Leveln sehr selten. Manche Türen werden erst sichtbar, wenn man einen Raum durchsucht. Tut man dies nicht, können einem wertvolle Belohnungen entgehen. Als Solo-Spieler sollte man im ersten Level den Barbaren, im zweiten den Alb nehmen.

DAS LABYRINTH:



= Feind (Orks, Goblins, etc ...)

= Steinschlag, Weg blockiert!

= Tür, Eingang zu einem Raum.

= Ausgang, Ende des Levels.

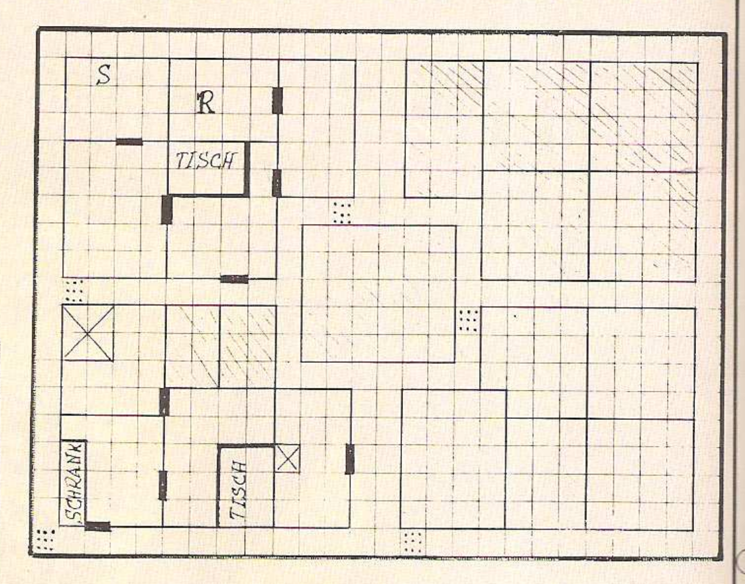
= Räume können nicht betreten werden, da kein Eingang!

In diesem Level empfiehlt sich der „Barbar" als bester Spieler. Sucht jeden Raum durch; es gibt fast überall Gold und Heiltränke. Fallen gibt es kaum.

Der Zwerg ist als Solist relativ schwach. Bei mehreren Spielern erweist sich der Zwerg jedoch als sehr nützlich, da er Fallen wieder reparieren kann. Als Zauberer sollte man die Wasser-Magie links liegen lassen, da sie die schwächste ist. ■

Ole Brandenburg

SIR RAGNARS RETTUNG:



= Schatzkiste mit Gold!

= Sir Ragnar

= Tür, Eingang zu einem Raum

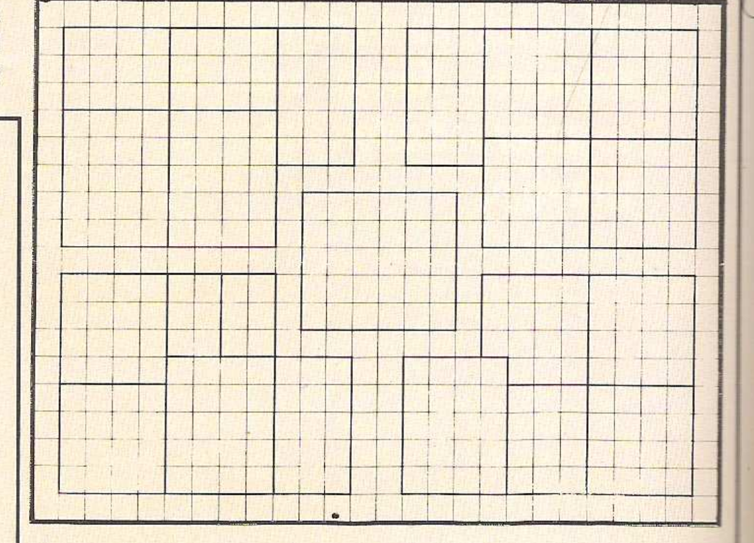
= Ausgang, Ende des Levels

= Steinschlag, Weg blockiert!

= Falle!

= Räume können nicht betreten werden, da kein Eingang!

Dieser Level ist sehr leicht, es empfiehlt sich jeder Charakter. Die Monster laufen frei herum. Achtet auf getarnte Fallen!



Fotokopiert Euch diese Seite, und Ihr könnt die Karten mit Tips & Notizen für die nächsten Level selber machen.

Hero's Quest I

Und hier Nachhilfeunterricht für einen anderen Helden, nämlich den von Sierra. Und zwar nur auf dem Amiga mit 512 KB und einem Modul. An den folgenden Speicherstellen kann man seine Skills gehörig aufpeppen:

Strength: 0658C5
Intelligence: 0658C7
Agility: 0658C9
Vitality: 0658CB
Luck: 0658CD
Weapon Use: 0658CF
Parry: 0658D1
Dodge: 0658D3
Stealth: 0658D5
Pick Locks: 0658D7
Throwing: 0658D9
Climbing: 0658DB
Magic: 0658DD
Food: 065B27
Apples: 065B37
Gold Coins: 065B25
Silver Coins: 065B23
Experience: 0658DF
Stamina: 0658E3
Health: 0658E1
Magic: 0658E5

■

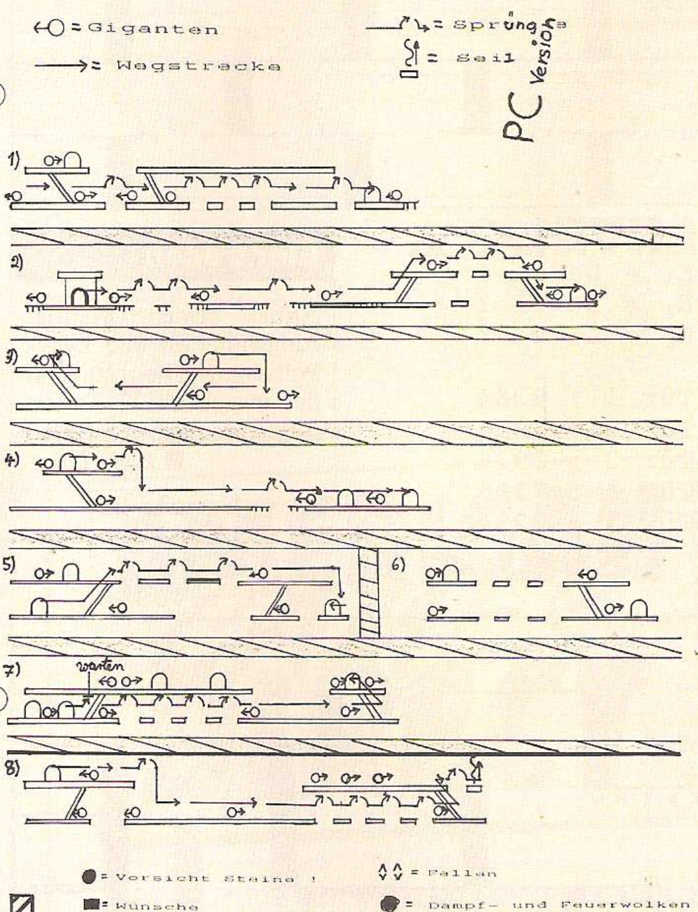
Andreas Küch

Die unendliche Geschichte II

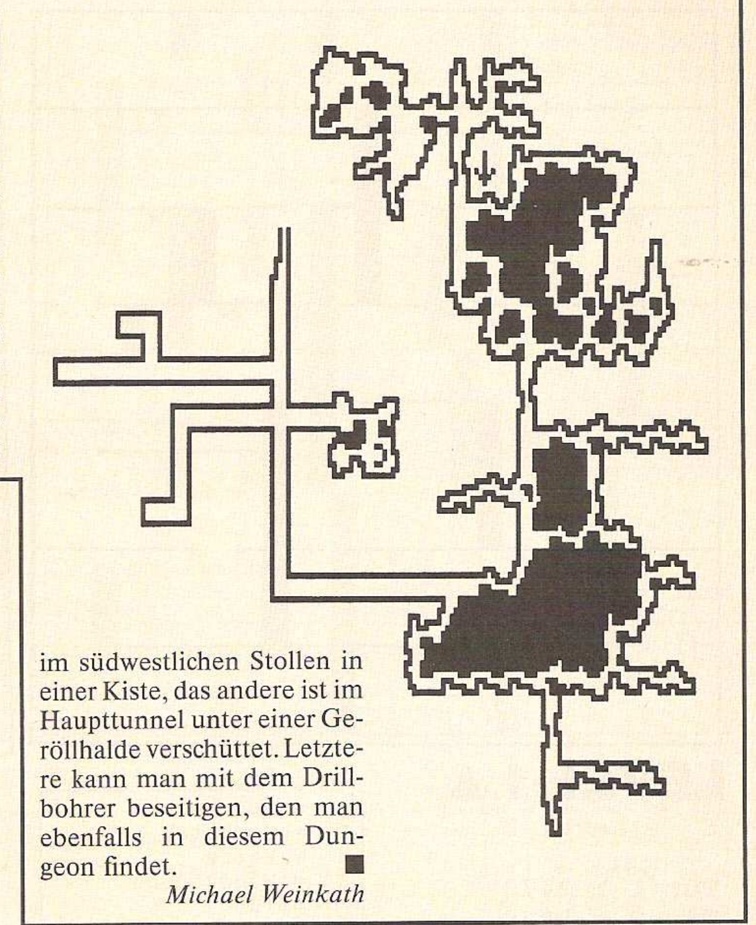
Das Leben aller PC-Spieler sollen die folgenden Karten und Paßwörter erleichtern:

Level 1: -------
Level 2: PZDBQZG
Level 3: PJABXIZ
Level 4: PJBIZIE
Level 5: GQJIIIJ
Level 6: GIBXBSE
Level 7: GIBXSSL ■

Fat Boy & Matz

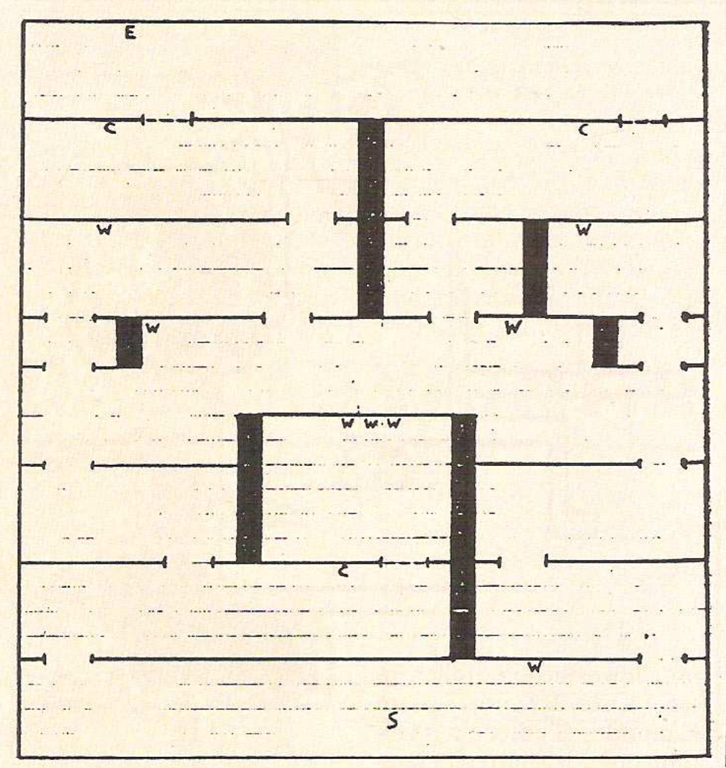


Martian Dreams



Eine kleine Orientierungshilfe für den Dungeon Olympus Mons. An der mit dem Pfeil markierten Stelle findet man den verletzten Jean. Von ihm erhält man ein Amulett, welches den Zugang zur *Dream Machine* in Olympus ermöglicht. Das „C" markiert die *Space Cannon*. Weiterhin findet man in diesem Dungeon zwei Strahlengewehre. Eines davon ist im südwestlichen Stollen in einer Kiste, das andere ist im Haupttunnel unter einer Geröllhalde verschüttet. Letztere kann man mit dem Drillbohrer beseitigen, den man ebenfalls in diesem Dungeon findet. ■

Michael Weinkath



LEVEL 1 ▲

E = Level 2

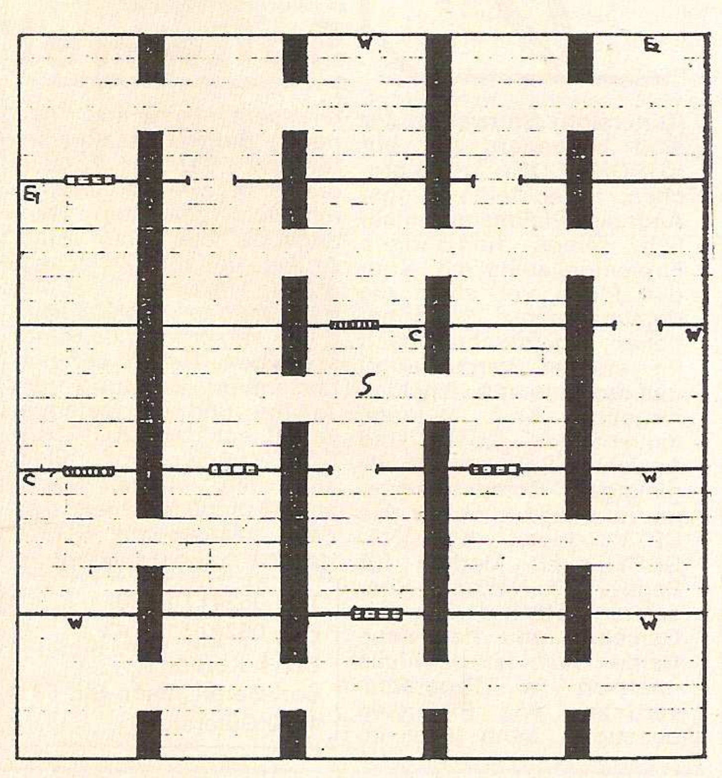
Tür 1 : 2473
Tür 2 : 9874
Tür 3 : 8743

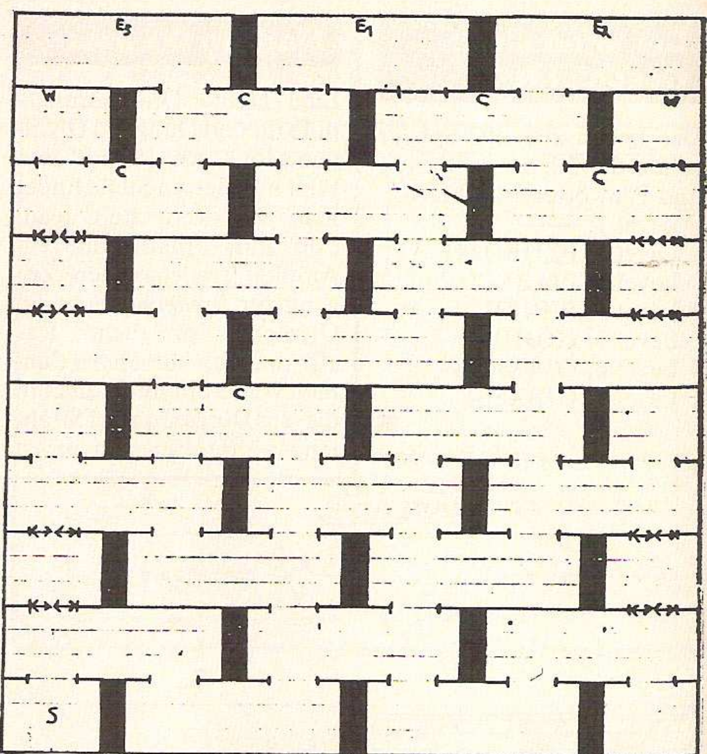
S	= Startpunkt
C	= Computer
W	= Waffe
K	= Wandkanone
|---|	= Tür
(Symbol)	= Wechselschranken
(Symbol)	= Schrankentür
|<>\<>|	= bewegende Tür
EG	= Endgegner

LEVEL 2 ▼

E_1 = Level 3
E_2 = Level 7

Tur 1 : 3287
Tür 2 : 5409





LEVEL 3 ▲

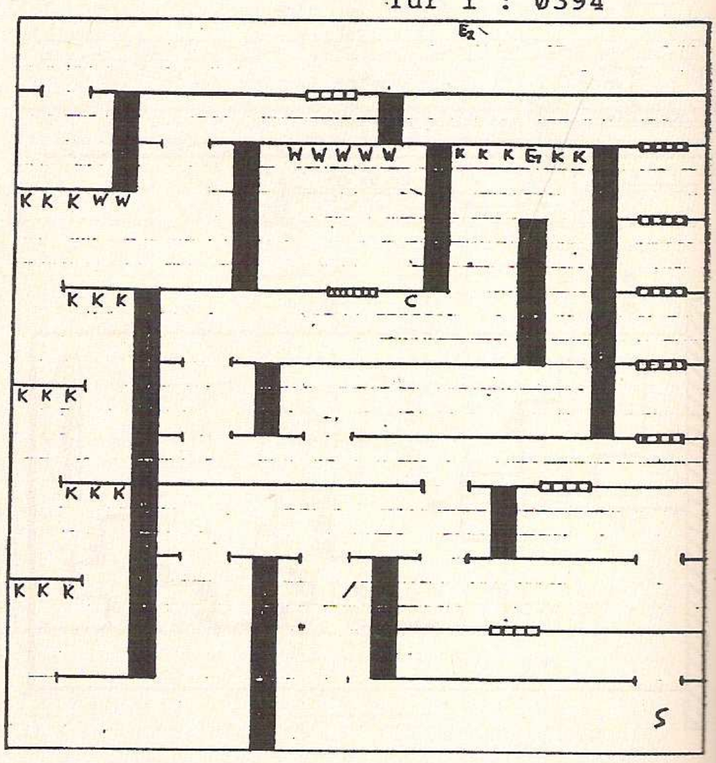
E_1 = Level 4
E_2 = Level 1
E_3 = Level 7

Tür 1 : 9284
Tür 2 : 7210
Tür 3 : 3936
Tür 4 : 7395
Tür 5 : 8294

LEVEL 4 ▼

E_1 = Level 11
E_2 = Level 7

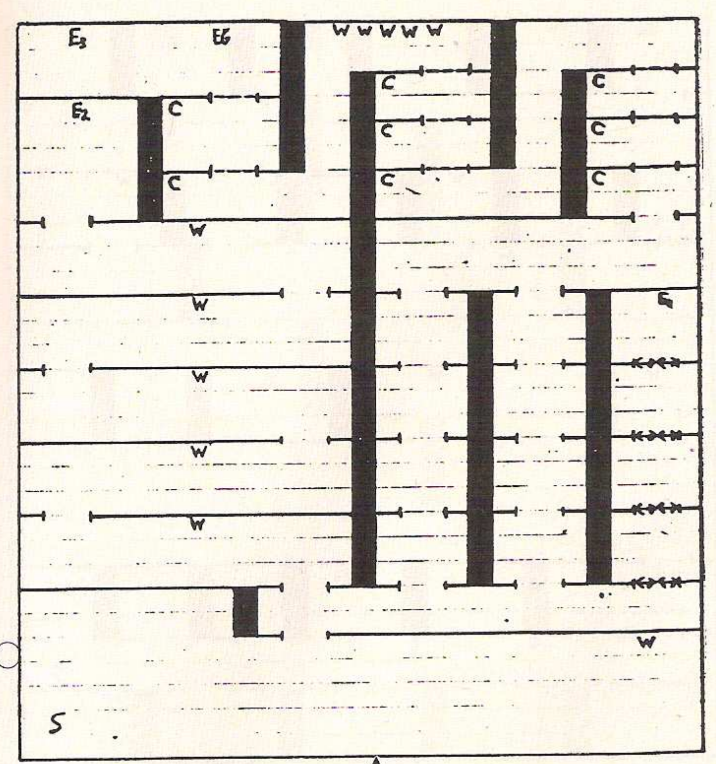
Tür 1 : 0394



Electrocop

Anbei etwas Orientierungshilfe für alle Lynx-Polizisten. (Die restlichen der insgesamt 12 Karten folgen im nächsten Heft.)

■ *Boris Lang*

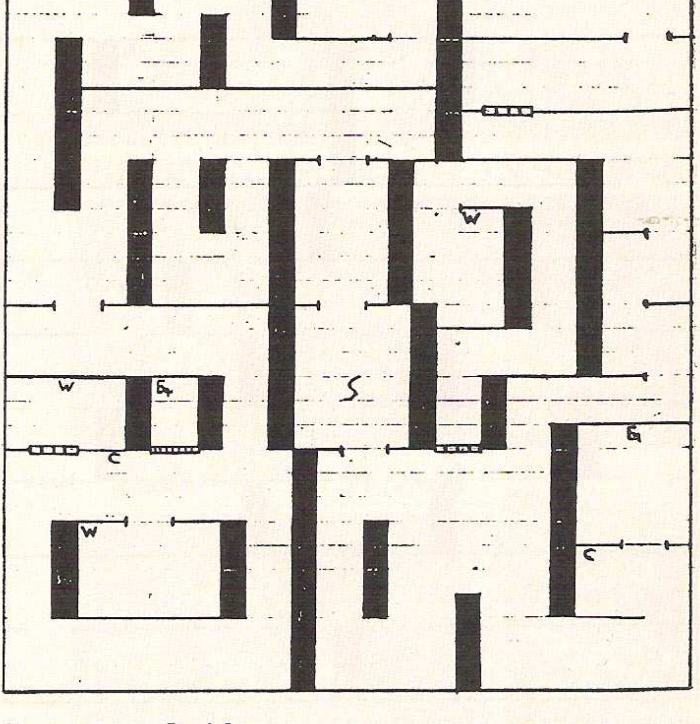


E_1 = Level 1
E_2 = Level 10
E_3 = Level 1

Tür 1 : 8658
Tür 2 : 5462

LEVEL 5 ▲

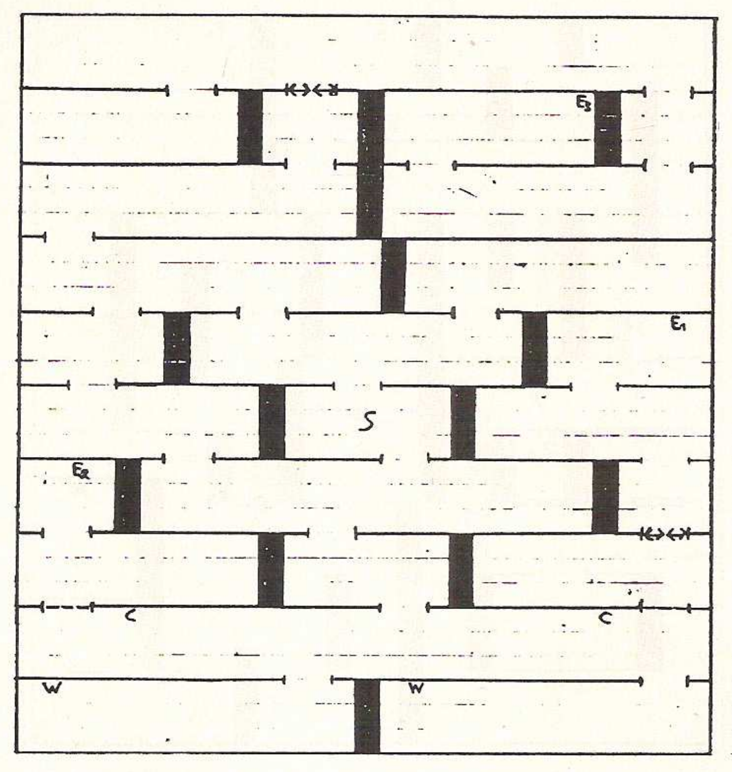
Tür 3 : 9973
Tür 4 : 7642
Tür 5 : 0912
Tür 6 : 0974
Tür 7 : 7865



E_1 = Level 12
E_2 = Level 7
E_3 = Level 8
E_4 = Level 5

LEVEL 6 ▲

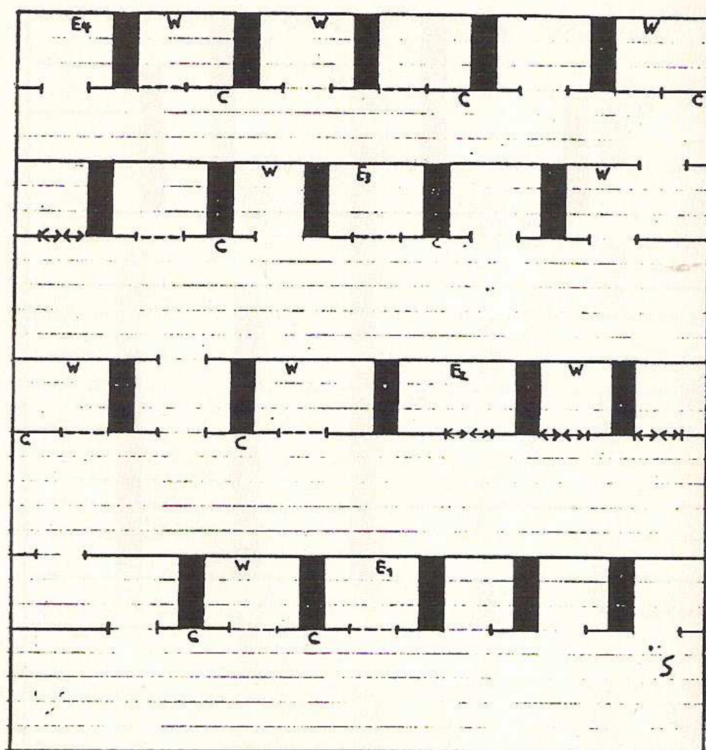
Tür 1 : 9722
Tür 2 : 8765



LEVEL 7 ▲

E_1 = Level 9
E_2 = Level 4
E_3 = Level 3

Tür 1 : 6021
Tür 2 : 5824



E_1 = Level 1
E_2 = Level 4
E_3 = Level 11
E_4 = Level 10

Tür 1 : 0170
Tür 2 : 1092

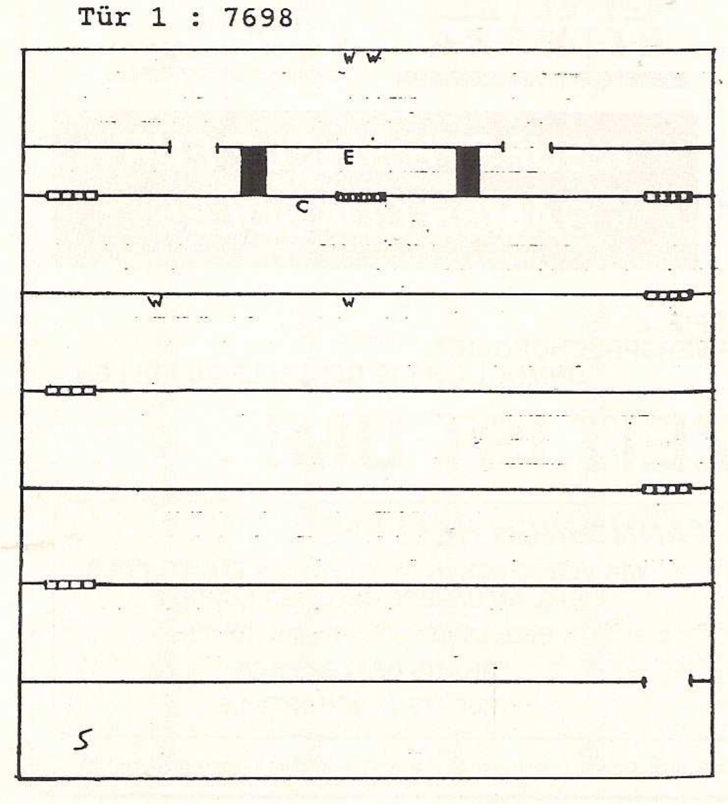
LEVEL 9 ▲

Tür 3 : 7102
Tür 4 : 4726
Tür 5 : 1375
Tür 6 : 2857
Tür 7 : 6998
Tür 8 : 1798
Tür 9 : 4321

E = Level 6

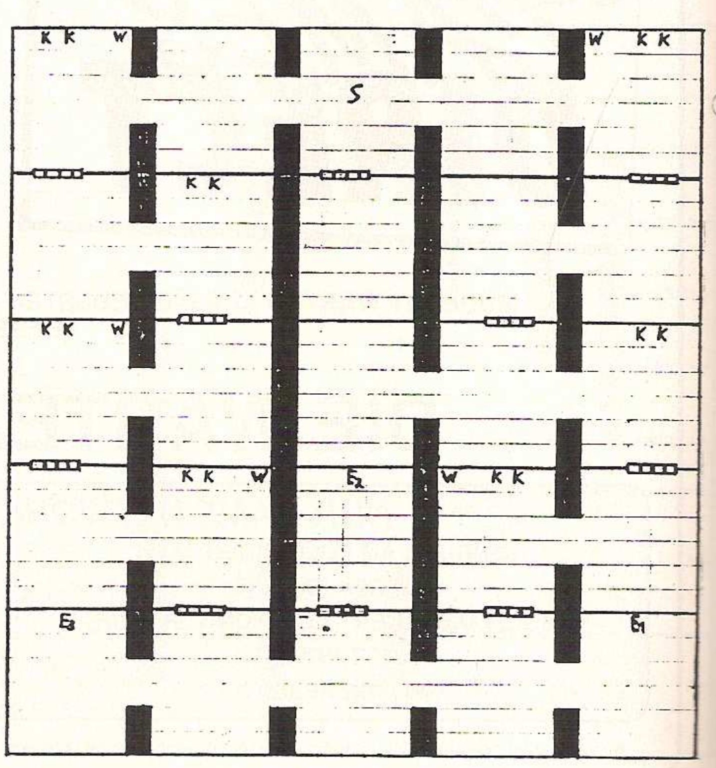
Tür 1 : 7698

LEVEL 8 ▼



LEVEL 10 ▼

E_1 = Level 2
E_2 = Level 9
E_3 = Level 11



E_1 = Level 3
E_2 = Level 12

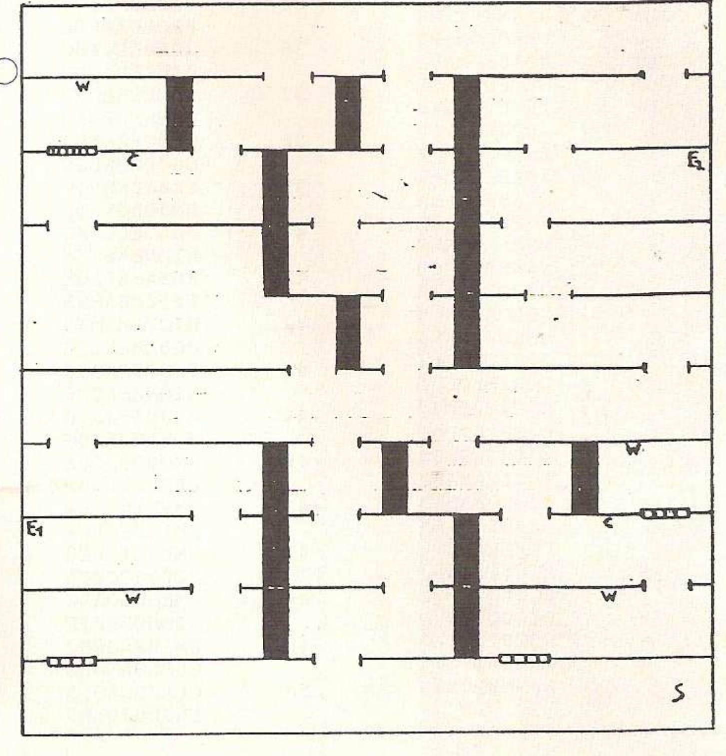
LEVEL 11 ▲

Tür 1 : 0293

E_1 = Level 11
E_2 = Level 8

LEVEL 12 ▼

Tür 1 : 2987
Tür 2 : 6473



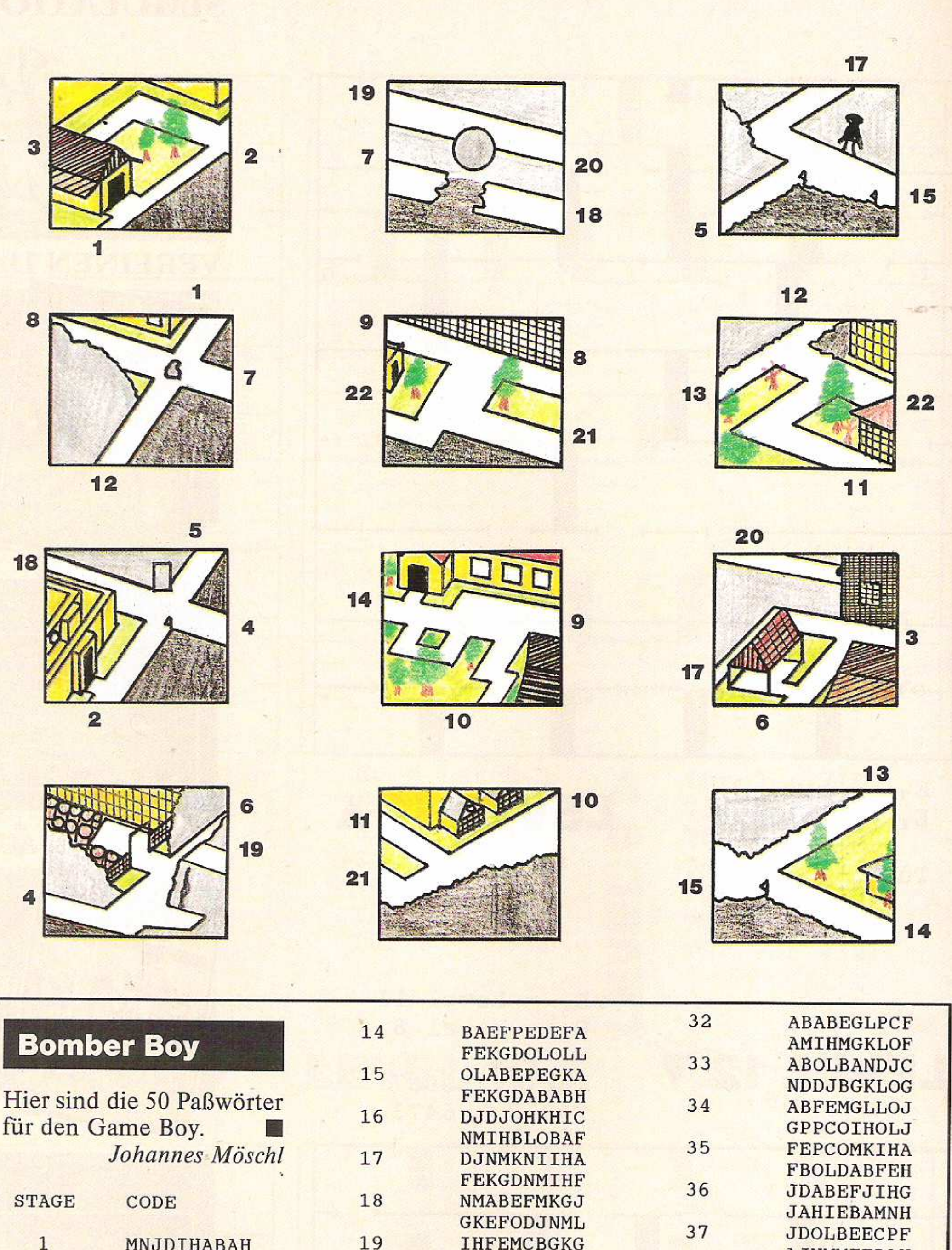


Last Ninja 3

Hier die Lösung des ersten Levels, die Nummern entsprechen den einzuschlagenden Wegen auf der Karte.

Man erledigt zunächst den ersten Gegner. Im Hauseingang findet man einen Handschuh, der momentan noch keine Wirkung hat. (2), (5). Bei der steinernen Figur findet man sein Schwert. (17). Unter dem roten Dach findet man in der Ecke eine Kette. (3), (1). Am Kopf der Statue findet man einige Wurfsterne. Zwar sollte man sparsam mit ihnen umgehen, hat man sie jedoch verbraucht, findet man an dieser Stelle immer wieder neue. (12). Beim Baum neben dem Haus unten rechts sind zwei Hölzer zu finden, die unser Inventar an Waffen bereichern. (11). Beim ersten Gitter sind einige Nägel zu finden. Mit dem Handschuh können die Felsen erklommen werden. (6). Vor dem dunklen Eingang findet sich eine Flasche mit Erfrischungen. (9), (8), (1), (2), (4). Nun stellt man sich an den Felsen unterhalb des Weges, der nach (19) führt und probiert den Handschuh aus, um den Felsen zu besteigen. (19). Um die riesige Steinkugel wegzuschieben, müssen wir erst nach (20) gehen. Am Haus finden wir eine blaue Kugel. (20), (19). Nun wieder runter vom Felsen. Bei den Fässern findet sich Schwarzpulver, das zusammen mit der Kugel eine Bombe ergibt. Also wieder den Felsen rauf (19), mit der Bombe den Felsen berühren, worauf er ein Stück nach unten fällt. (19), (4), (18). Jetzt kann das Pergament aus der Nische genommen werden. (18). Nun stellt man sich vor den Eingang des Hauses und nimmt die Wurfsterne als Waffe und das Pergament als Hilfsmittel. So ausgerüstet betritt man das Haus und besiegt den ersten Endgegner. Der Weg ins zweite Level ist frei. ■

Andy Brot



Bomber Boy

Hier sind die 50 Paßwörter für den Game Boy. ■

Johannes Möschl

STAGE	CODE
1	MNJDIHABAH IHIHIHIHIF
2	IHOLBFHIHC PCPCPCPCPN
3	IHFEMFHIHG CPCPPPCPCL
4	NMFEMOMNMC EFEFBFEFEG
5	ABPCOOBABH ABOLKEFEFL
6	NMCPIJNMNN NMIHKLOLON
7	HIFEMNIHIN BAHIIDJDJH
8	HIFEMNIHIN IHABPLOLOA
9	HIKGDAJNMG EFLODOLOLC
10	OLMNDOMIHL PCGKMGKGKH
11	OLJDIJAMNJ DLNMPGKGKH
12	IHMNDFHOLJ PCGKIKGKGL
13	OLNMKLCLOA FEKEDABABF
14	BAEFPEDEFA FEKGDOLOLL
15	OLABEPEGKA FEKGDABABH
16	DJDJOHKHIC NMIHBLOBAF
17	DJNMKNIIHA FEKGDNMIHF
18	NMABEFMKGJ GKEFODJNML
19	IHFEMCBGKG JDDJECPPCN
20	IHKGDINMNF AHABMGKEFL
21	MNABELPPCA FLFEDJDDJL
22	MNOLBOJNMC NJNMBKGCPH
23	DJCPIADNMH LFLOKMNJDG
24	MNKGDFMABJ GCGKOABOLJ
25	OLHIMEGEFL HAHIPBAHIH
26	DJEFPLPLOC NJNMBEFLOH
27	IHHIMANABJ GCGKOBAHIJ
28	ABJDIANABA FLFEDKGCPL
29	HIEFPHCMNJ GCGKOBAHIA.
30 (1.Firepass)	HILOELGMNN CGCPIKGIKG
31	FEOLBBPDJC NJNMBLOBAG
32	ABABEGLPCF AMIHMGKLOF
33	ABOLBANDJC NDDJBGKLOG
34	ABFEMGLLOJ GPPCOIHOLJ
35	FEPCOMKIHA FBOLDABFEH
36	JDABEFJIHG JAHIEBAMNH
37	JDOLBEECPF AJNMMEFBAH
38	FELOEKMFEJ GGCPOMNDJN
39	FEBABKMPCC NNJDBGKLOL
40	ABLOEEEGKC NIMNBABFEH
41	ABBABBPLOH LPPCKBAMNA
42	HICPIMKMNG JOBAEGKLOG
43	FEDJOANOLC NIMNBFECPF
44	ABJDIFJKGG JOBAEGKLOG
45	NMMNDCHPCL HKEFPJDNMN
46	NMJDINAABA FMIHDKGPCA
47	NMDJOIIFEG JOBAEPCEFL
48	NMNMKDOABC NIMNBEFHIF
49	NMIHPLGKGJ GLFEONMOLG
50	OLKGDODOLA FNJDDJDIHG

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
3D Construktions Kit(e)	119,95	119,95	119,95
4D Sports boxing	-	-	74,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95
688 Attack Sub	64,95	-	74,95
A.T.P. Airline Tr. Pil	-	-	87,95
Airborne Ranger	62,95	62,95	62,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95
Amos Compiller	69,95	-	-
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95
Animation Studio	249,95	-	-
Aquaventura	64,95	-	-
Arachnophobia	-	-	69,95
Armalyte	64,95	64,95	-
Armor Alley	-	-	74,95
Armour Geddon	62,95	62,95	-
Atomino	62,95	62,95	67,95
Australien Pioneers	64,95	-	74,95
Back to the Future III	69,95	69,95	62,95
Ball Game	64,95	-	64,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95
Bards Tale II	64,95	-	54,95
Bards Tale III	67,95	-	76,95
Battle Chess II	-	-	74,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Beast Buster	72,95	-	-
Big Business	58,95	58,95	58,95
Big Deal	72,95	-	-
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Blue Max	74,95	-	79,95
Brat	62,95	62,95	-
Brigade Commander	64,95	-	94,95
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	94,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	a. A.	a. A.
Cadaver	69,95	69,95	a. A.
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	a. A.
California Games II	-	-	74,95
Castles	-	-	79,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95
Century	62,95	-	-
Champions of RAJ	62,95	59,95	66,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-
Chrystals of Arborea	64,95	64,95	69,95
Chuck Yeager Air Combat	69,95	69,95	74,95
Chuck Rock	59,95	59,95	-
Civilization	-	-	89,95
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	69,95
Colorado	29,95	29,95	29,95
Command H.Q.	-	-	89,95
Conflict Middle East	72,95	-	84,95
Corporation	-	-	89,95
Crash Course	-	-	74,95
Cricket	72,95	-	-
Crime does not Pay	64,95	64,95	64,95
Crime Time	55,95	55,95	64,95
Crown	57,95	57,95	64,95
Cruise for a Corps	72,95	-	a. A.
Cubulus	59,95	-	-
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Das Boot	74,95	-	86,95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95
Death Knights of Krynn	77,95	-	-
Death or Glory	-	-	86,95
Demoniak	74,95	74,95	74,95
Deuteros	79,95	-	-
Dick Tracy	62,95	58,95	62,95
Die Kathedrale	84,95	-	84,95
Disc	68,95	68,95	68,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95
Dragonflight	73,95	73,95	-
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95
Duck Tales	64,95	74,95	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	-
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95
Elite Plus	-	-	89,95
Elvira Mistress o. t. Dark	72,95	72,95	92,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-
Epic	62,95	62,95	-
Epyx Sporting Gold	59,95	57,95	62,95
European Super League	59,95	59,95	59,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	74,95
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95
F-14 Tomcat	-	-	89,95
F-15 Strike Eagle II	82,95	82,95	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon 3.0	-	-	93,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,95	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	-	88,95
Final Battle	64,95	64,95	-
Final Command	68,95	68,95	68,95
Final Whistle	39,95	39,95	-
Flight o. t. Intruder	89,95	89,95	89,95
Formel 1 G. P. Circuits	69,95	-	-
Frenetic	59,95	59,95	-
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Gateway t. Savage Front.	-	-	77,95
Gauntlet 3	a. A.	a. A.	a. A.
Genghis Khan	82,95	-	83,95
Germ Gracy	62,95	62,95	-
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
GO	62,95	62,95	62,95
Gods	62,95	62,95	-
Great Courts Tenis 2	68,95	68,95	68,95
Gunboat	64,95	-	-
Gunship	59,95	59,95	79,95
Gunship 2000	-	-	87,95
Hägar	64,95	-	-
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Harpoon	74,95	-	98,95
Heart of China	-	-	94,95
Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
Hero Quest	64,95	64,95	64,95
High Energy II	69,95	-	74,95
Hillsfar	69,95	66,95	-
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hollywood Collection	69,95	69,95	-
Hunter	72,95	-	-
Hydra	66,95	-	-
Ilyad	67,95	-	-
Imperium	67,95	67,95	-
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	-
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64,95	-	74,95
Jet Fighter II	-	-	94,95
Keys of Marmon	-	-	74,95
Kick Off II	58,95	58,95	58,95
Kind of Magic III	64,95	-	-
Kings Quest IV *	96,95	96,95	96,95
Kings Quest V * (d)	96,95	-	99,95
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights o. t. Sky	77,95	-	-
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Lemmings Data Disk	42,95	42,95	42,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
LHX Attack Chooper	-	-	99,95

Für A 500: Speichererweiterung 1 MB DM 74,- 3,5" Floppy-Drive extern DM 154,-

FUNNY SOFTWARE

Oliver Heck

Grazer Str. 34

7000 Stuttgart-Feuerbach

TEL. 0711 / 8 56 85 34 – 85 03 25

VERSAND + LADEN

* NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU *

IN HESSEN

unser telefonischer BESTELLSERVICE
von 12.00 - 18.00 Uhr

TEL. 0 69/62 74 89

* NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU *

FILIALE IN FREIBURG:

FUNNY SOFTWARE – OLIVER HECK

SCHREIBERSTRASSE 18 • 7800 FREIBURG

SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per NN, Frachtkosten DM 8,-. Eilzuschlag DM 7,00. Ausland: Nur Scheck Vorauskasse + DM 21,-. * bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich – für Druckfehler keine Gewähr

Viele kaufen bei uns – nicht immer – aber immer mehr!

GRÖSSER – SCHÖNER – AKTUELLER

WIR ZIEHEN UM AB 2. NOVEMBER 91

HOHE-WART-STRASSE 1 • 7000 STUTTGART-FEUERBACH

SUPERPREISE – RIESENAUSWAHL – TOP-BERATUNG

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Life & Death II	-	-	74,95
Links	-	-	86,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Beautiful Course	-	-	44,95
Links Firestone Course	-	-	44,95
Links Pinhurst Course	-	-	49,95
Logical	59,95	54,95	59,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-
M.U.D.S.	69,95	69,95	79,95
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magic Candle 2	-	-	72,95
Magnum	72,95	72,95	-
Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Master Golf	79,95	-	-
Maupiti Island	64,95	64,95	-
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Medieval Lords	-	-	74,95
Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Megatraveler I	69,95	69,95	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	-
Mercs	64,95	-	-
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Metal Mutant	-	59,95	59,95
Midwinter	68,95	68,95	69,95
Midwinter II	78,95	78,95	89,95
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-
Might & Magic II	72,95	-	72,95
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monster Business	64,95	-	-
Monster Pack	64,95	64,95	-
Moonbase	82,95	-	82,95
Moon Blaster	56,95	56,95	56,95
Moonshine Racer	64,95	64,95	-
Moonwalker	64,95	54,95	64,95
NAM - Vietnam	69,95	69,95	-
Navy Moves	64,95	69,95	-
Navy Seals	66,95	66,95	-
Necronom	69,95	-	-
Ninja Remix	64,95	64,95	-
North & South (e)	29,95	29,95	29,95
Oil Imperium	59,95	54,95	54,95
Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	-
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	64,95	64,95	72,95
Oriental Games	59,95	-	-
Out Zone	64,95	64,95	-
P.P. Hammer	54,95	-	-
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	-
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Phantasie Bonus Ed.	69,95	-	69,95
Pirates	63,95	68,95	64,95
Platinum Top 4	59,95	-	-
Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Police Quest II *	96,95	96,95	96,95
Pool of Radiance	68,95	68,95	68,95
Populous New Land	35,95	44,95	29,95
Ports of Gall	59,95	-	84,95
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-
Power Pack	69,95	69,95	-
Power Slide	64,95	64,95	-
Predator II	62,95	62,95	62,95
Prehistoric	54,95	54,95	66,95
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Proflight	94,95	84,95	-
Projectyle	68,95	68,95	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a. A.
Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95
Quest for Glory	96,95	96,95	96,95
Quest for Glory II	96,95	96,95	96,95
R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95
Ralph Glau Edition	74,95	74,95	74,95
Railroad Tycon	78,95	-	84,95
Red Baron (d)	96,95	-	96,95
Return of Medusa II	66,95	66,95	-
Revelation	54,95	54,95	64,95
Rings of Medusa	64,95	64,95	64,95
Rise o. t. Dragon	82,95	-	82,95
Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95
Robocop II	59,95	59,95	-
Rolling Ronnie	69,95	a. A.	a. A.
Romanc o. t. three Kingd.	98,95	-	-
Rules of Engagement	-	-	79,95
Sands of Fire	-	-	74,95
Sarakon	62,95	62,95	-
Search for the Titanic	72,95	-	72,95
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Sega Smash Hits	69,95	-	69,95
Secret Weapons o. Luftw.	-	-	94,95
Silent Sevice 2	79,95	79,95	82,95
Sim City	68,95	68,95	69,95
Sim City & Populous	79,95	79,95	79,95
Sim City Architecture 1	44,95	-	44,95
Sim City Architecture 2	44,95	-	44,95
Sim Earth	a. A.	a. A.	96,95
Sorcerian	-	-	79,95
Space Quest III * (d)	96,95	96,95	96,95
Space Quest IV	96,95	-	96,95
Speedball II	64,95	64,95	-
Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Starflight	64,95	69,95	64,95

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Starlord	64,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	62,95
Stratego	64,95	64,95	64,95
Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Super Off Road	69,95	69,95	-
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Switchblade 2	64,95	64,95	-
Sword of Aragon	74,95	-	74,95
Take a Trip to Britain	-	-	64,95
Team Suzuki	62,95	62,95	-
Team Yankee	72,95	72,95	79,95
The Cardinal o. t. Kremlin	64,95	-	-
The Hunt f. t. Red Oct.	-	62,95	72,95
The Killing Game Show	59,95	59,95	-
The Winning Team	69,95	69,95	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Their finest Hour Miss.	-	-	39,95
Time Quest	-	-	78,95
Tony LaRussa U1t. Baseb.	-	-	83,95
Total Recall	62,95	62,95	69,95
Toyota Celica	59,95	59,95	-
Tracon II	89,95	-	-
Traders	69,95	69,95	-
Train it	77,95	-	77,95
Transatlantic	a. A.	-	-
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican II	64,95	64,95	-
TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
TV Sports Football (e)	39,95	-	39,95
Typhon of Steel	74,95	-	74,95
Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
Ultima V	74,95	74,95	74,95
Ultima VI	-	-	89,95
UMS II	72,95	72,95	82,95
USS John Young	54,95	-	-
Vaxine	59,95	59,95	59,95
Vroom	64,95	64,95	-
War in the Middle Eath	-	57,95	-
Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Warlords *	67,95	-	67,95
Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzkey Icehockey	69,95	69,95	69,95
Wayne Gretzkey Iceh. II	a. A.	a. A.	79,95
Wheels of Fire	72,95	72,95	-
White Death	74,95	-	-
White Sharks	54,95	-	54,95
Wild West World	84,95	-	87,95
Wing Commander	a. A.	a. A.	84,95
Wing Commander 2	-	-	78,95
Wing C. Miss. 1 oder 2	a. A.	a. A.	44,95
Wings of Death	68,95	68,95	-
Winning 5	73,95	73,95	-
Winzer	68,95	68,95	72,95
Wolfpack	72,95	-	84,95
World Champ. Box. Manager	54,95	54,95	54,95
World at War	-	-	72,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wrath of the Demon	69,95	69,95	79,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
X Copy Prof. m. Hardware	79,95	-	-
Xenon II	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	-
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	-
Z - Out	59,95	-	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Compet. Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Compet. Pro, Standard transparent	DM	29,95
Compet. Pro, Standard transparent-grün	DM	34,95
Compet. Pro, Standard transparent-rot	DM	34,95
Compet. Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95
ZUBEHÖR:		
Elektronischer Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus Graffiti	DM	89,95
Syncro Express	DM	99,-
Amiga Action Replay 2	DM	189,-
AMIGA 500 kompl. m. Maus zum Wahnsinnspreis	**DM**	**799,-**
AMIGA 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis	**DM**	**859,-**
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,-

ACHTUNG PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!

SPEICHERERWEITERUNG F. A 500 auf 1 MB:

Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	74,-
Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 12 Mon.	DM	79,-
Uhr + Accu, abschaltbar, + Dungeon Master	DM	134,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Kick Off 2	DM	134,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Cinemare - 3 Spiele	DM	199,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Railroad Tycoon	DM	149,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Elvira Mistr. o.t. Dark	DM	144,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Monkey Island	DM	153,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + Wolfpack	DM	144,95
Uhr + Accu, abschaltbar, + F 15 Strike Eagle 2	DM	153,95

SPEICHERERWEITERUNG für A500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1,0 MB	1,5 MB	1,8 MB
DM 178,-	DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-

SPEICHERERWEITERUNG für A500, 1 MB Chip RAM, wenn Big Agnus vorhanden:

512 KB	1,0 MB	1,5 MB	2,3 MB
DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-	DM 378,-

SPEICHERERWEITERUNG für A2000 Mega Mix 2000:

512 KB	1,0 MB	2,0 MB	4,0 MB	8,0 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 376,-	DM 568,-	DM 928,-

SPEICHERERWEITERUNG für A1000 extern 2.0 MB **DM 498,-**

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN:

3,5" Fl.-Drive extern, slimline absch. f. A 500	DM	154,-
3,5" Fl.-Drive extern, slimline absch. f. Atari	DM	169,-
5,25" Fl.-Drive extern, slimline absch. f. A 500	DM	194,-
3,5" Fl.-Drive slimline + Kick Off 2, RVF, Beast 2 Battle Squadron	DM	269,50
3,5" Fl.-Drive intern f. A 500	DM	154,-

Laufwerke für PC

3,5" 1,44 MB DM 159,-; 5,25" 1,2 MB	DM	169,-
Einbaurahmen für 3,5 Laufwerke	DM	20,-

FESTPLATTEN SCSI kompl. Systems für A500 im formschönes Gehäuse ALF2 Autoboot extern:

40 MB Oktagon 20 ms	DM	1098,-
52 MB Oktagon 15 ms	DM	1368,-
85 MB Oktagon 15 ms	DM	1786,-
105 MB Oktagon 15 ms	DM	1898,-

FESTPLATTEN Laufwerke f. A2000 SCSI-ALF 3 High-Performance:

52 MB 15 ms	DM	1264,-
85 MB 19 ms	DM	1682,-
105 MB 11 ms	DM	1747,-

weitere Größen auf Anfrage

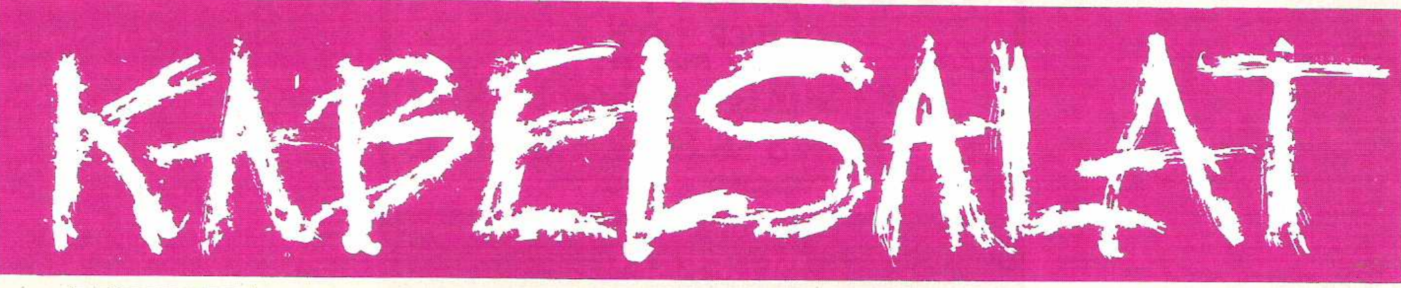
Original Commodore Turboboard 25 MHz inkl. 2 MB Ram	DM	1598,-
Inkl. 4 MB Ram	DM	1898,-
Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram	DM	1498,-
Flicker Fixer f. A 500/2000	DM	348,-
m. Multiscreen-Monitor	DM	1149,-

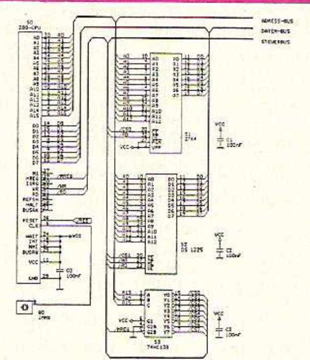
DRUCKER:

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM	898,-
Fujitsu DL 1100 Color	DM	998,-
MITA Laser Drucker LP-X1 11 Seiten pro Min/250 Blatt	DM	2798,-

Original CTDV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-
CDTV Games und Anwendungen auf Anfrage

Soundkarte „SOUNDBLASTER" 11stimmig DM 324,-





Diese Rubrik ist für alle gedacht, die wissen, auf welcher Seite der Lötkolben heiß wird. Neben Antworten auf alle Hardware-Fragen sind jede Menge Basteltips für Computer- und Konsolenspieler geplant.

In den ersten beiden Folgen wagen wir uns in die geheimnisvolle Welt der Videosignale und der Verbindung zwischen Computer oder Konsole und dem Bildschirm. Es kann nämlich ganz schön ärgerlich sein, wenn man sein Mega Drive mühsam zum Kumpel geschleppt hat und dort feststellen muß, daß dem gemeinsamen Zocken eine Buchse am Fernseher entgegensteht, die absolut nicht zum vorhandenen Kabel paßt. Ärgerlich ist es auch, wenn man dem Händler 40 oder 50 Mark für ein Hypersuperspezial-Anschlußkabel in den Rachen stopfen soll, das man auch für 10 Mark hätte selber löten können. Oder stellt Euch einfach mal Daddys dummes Gesicht vor, wenn er abends heimkommt und *Sonic* auf seinem sündhaft teuren PC-Monitor sein Unwesen treibt. Und vielleicht stellt sich ja so nebenbei auch noch ein gewisser Lerneffekt ein – schaden kann's ja wohl nie! Also gleich ran an die Kabelei? – Nicht so hektisch.

Bevor man sich an so ein Kabel wagt, sollte man erst einmal wissen, was über das Kabel so alles läuft. Und dazu wiederum sollte man wissen, wie ein Bild überhaupt auf die Mattscheibe kommt. Die folgenden Ausführungen zu diesem Thema sind natürlich kein Grundlehrgang in Fernsehtechnik und erheben auch keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit!

Auf den Punkt gebracht

Fangen wir also ganz klein und im Prinzip banal an: Ein Bild auf dem Bildschirm besteht aus vielen kleinen Lichtpunkten, auch Pixel genannt. Pixel alleine machen natürlich noch kein Bild, erst ihre Anordnung, ihre Farbe und Helligkeit machen das Bild zu einem Bild, logisch. Damit Ordnung ins Chaos kommt, müssen die diesbezüglichen Informationen an den Bildschirm übermittelt werden, eben über besagtes Anschlußkabel. Aber wie sehen diese Informationen nun aus?

Zunächst zur Position des einzelnen Punktes auf dem Schirm. Hierzu werden die horizontalen und vertikalen Koordinaten für das Pixel übermittelt, man spricht hier von horizontaler und vertikaler Synchronisation, die entsprechenden Signale werden auch mit *HSYNC* und *VSYNC* abgekürzt. Jetzt braucht man nur noch die Helligkeit des Pixels, und man hat zumindest schon mal ein einfarbiges Bild. Damit Farbe ins Spiel kommt, ist etwas mehr Aufwand erforderlich. Denn ein farbiger Punkt setzt sich eigentlich aus drei Einzelpunkten der Grundfarben Rot, Grün und Blau zusammen. Die Gesamtfarbe ergibt sich dann aus dem Anteil der jeweiligen Farbe.



Die Mischung macht's

Tja, und jetzt haben wir fünf Informationen, die möglichst auf einer Leitung an den Bildschirm geschickt werden müssen. Alles kein Problem, da man die Signale beliebig miteinander mischen und auf der Empfängerseite wieder trennen kann. Allerdings haben sich verschiedene Misch-Formen entwickelt, die nun vorgestellt werden sollen.

Am einfachsten ist es, den ganzen Informationsstrom zu einem Signal zusammenzufassen. Dieses Signal wird auch als *Composite Video* oder FBAS-Signal bezeichnet und ist der normale Übertragungsweg etwa zwischen Videorecorder und Fernsehgerät. (Zur endgültigen Ausstrahlung über Antenne wird dieses Signal nochmals mit einem hochfrequenten Träger gemischt.) Die einfache Art der Über-



tragung bringt jedoch leichte Verluste in der Bildqualität mit sich, da die Signale erst gemischt und dann wieder getrennt werden müssen. Speziell bei der direkten Übertragung empfiehlt es sich, die Informationen weitgehendst getrennt zu übertragen.

Am besten also alle fünf Signale (Synchronisation und Farbanteile) auf eine eigene Leitung legen (auch als RGB-Verbindung bekannt), man hat dann zwar auch fünf Leitungen zu verlegen, hat dafür aber optimale Qualität. Notfalls kann man aber dennoch einige der Signale wieder zusammenführen, etwa *HSYNC* und *VSYNC*, dieses zusammengesetzte Signal wird dann als *CSYNC* bezeichnet. Seltener werden Helligkeits- und Farbinformationen getrennt zusammengefaßt, etwa auf dem C 64, hier heißen die Signale dann Luminanz und Chrominanz und bringen auf einem dafür ausgelegten Monitor geringe Verbesserungen in der Bildqualität. Man kann auch notfalls auf die Farbinformationen verzichten und erhält dann ein monochromes Videosignal, auch als BAS-Signal bezeichnet. Das geschieht beispielsweise beim separaten Monitoranschluß des Amiga 2000.

Wer mit wem?

Die Übertragungsmöglichkeiten sind also in der Tat vielfältig. Dies spiegelt sich auch in der Vielfalt der Steckverbindungen wider. Es haben sich verschiedene Standards entwickelt, zumindest was die Empfängerseite betrifft. Auf der Senderseite sieht's mit den Standards nicht so sonnig aus, da kochen Computer- und Konsolenhersteller noch ihr eigenes Süppchen. Immerhin läßt sich mit dem notwendigen Wissen dennoch eine gute Verbindung herstellen. Aber davon in der nächsten Ausgabe mehr, dort gibt es dann Detailinformationen über die verschiedenen Anschlüsse und konkretere Anleitungen für eigene Basteleien. ■ *Michael Anton*

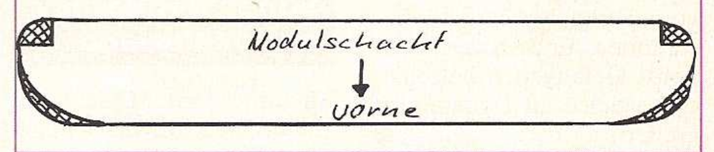
Geraspeltes Mega Drive

Da hat sich Sega ja schon was einfallen lassen, um die mißbräuchliche Verwendung von japanischen Modulen auf europäischen Konsolen (und umgekehrt) zu verhindern. Die mechanischen Hindernisse lassen sich jedoch relativ leicht umgehen. Wie man europäische Geräte japan-kompatibel macht, zeigt folgende Skizze von Marc Bernhardsgrütter. Wenn man die schraffierten Flächen einfach abfeilt, passen japanische Module in die europäischen Konsolen.

Damit europäische Module in Japan-Geräte passen, muß an einer anderen Stelle gefeilt werden – nämlich an dem Schieber, der sich beim Betätigen des Netzteils in die entsprechende Kerbe am Modul schiebt. Europa-Module haben diese Kerbe allerdings nicht, also weg mit dem Schieber!

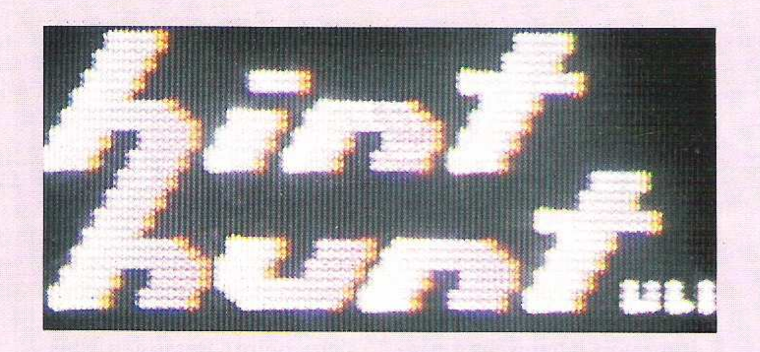
Damit spart man sich zwar das Geld für einen Adapter, nimmt aber eventuell Garantieverlust oder dauerhafte Beschädigung der Konsole in Kauf. Wer wagt, gewinnt – aber der Adapter ist doch die sicherere Alternative, und so teuer sind die Dinger auch wieder nicht. ■

M. Bernhardsgrütter/man



Ritter des Lötkolbens gesucht!!!

Für unseren Kabelsalat suchen wir noch Zutaten, bevorzugt in Form frischer und knackiger Hardware-Kurztips. Wir sind aber auch Bastel-Menüs mit mehreren Gängen nicht abgeneigt. Potentielle Lieferanten möchten sich bitte mit dem Küchenchef der Kantine des Secret Service unter der bekannten Anschrift in Verbindung setzen.



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Midwinter

Eine telefonische Anfrage hierzu: Wie genau kann man vom Feind besetzte Radiostationen und Hitzeminen nebst Gefangenen befreien, ohne gleich zu Dynamit zu greifen? ■

Geisha

Ebenfalls per Telefon gefragt: Wie ist das mit dem Code, den man in der Bucht zum Tauchen benötigt? ■

Golden Axe

Roland sucht nach einem Cheat für die PC-Version. ■

Hellowoon

Eine Komplettlösung hierzu sucht TNT. ■

Wing Commander – Secret Missions 2

Andreas Rappe hat das Gefühl, im letzten Drittel der Missionen in einem Wespennest zu sitzen. Wer hat eine Fliegenklatsche in Form von Tips parat? ■

Super Wonderboy in Monsterland

Ein unbekannter Leser sucht einen Cheat für die Amiga-Version. ■

Mighty Bombjack

Patrick Rausch hätte ganz gerne einen Amiga-Cheat. ■

Last Ninja III

Pascal würde ganz gerne wissen, was zu tun ist, um von der 3. in die 4. Ebene zu kommen. ■

Robox

Tommaso steht im Raumschiff vor folgenden Problemen: Wie kann man das Schaltpult im Dingi reparieren? Wo findet man das Modul für den Informationscomputer? Wie kann man dem Roboter im Elektronikraum helfen? ■

(Komplettlösung war in der 4/90. ...)

Guild of Thieves

Hier wieder etwas für die Veteranen: Niels hat gerade den Edelstein aus dem Wachs befreit, findet nun aber die Quadrate im Tempel nicht. Wer hilft bei der Suche? ■

Silent Service II

Mal eine Frage ganz anderer Art: Uwe Buchmann hat auf seinem 16 MHz-AT das Problem, daß das Spiel nach einer unbestimmten Zeit mit einem grauenvollen Piepston nebst Tastatursperre absäuft. Auf einem Uralt-XT tritt das Problem jedoch nicht auf. Hat jemand schon ähnliche Erfahrungen gemacht und weiß Abhilfe? ■

Bard's Tale II

Sebastian sucht den *Master Key* für die *Iron Gates*. ■

Dragon Wars

The Gamemaster sucht Material zum Spiel, am besten in Form von Listen mit den Fundorten der Zaubersprüche, Waffen und Monster. ■

Dragonflight

Jan Fröhlich hat eine ganze Menge von Fragen zu Dragonflight, die fast schon eine Komplettlösung erforderlich machen: Wo erhält man den Spruch zur Tempelteleportation? Was muß man mit dem Kristall hinter dem Einhorn machen? Wo und wie bekommt man die vier Drachenringe und die Landkartenteile? Weiterhin treten folgende Probleme auf: Die Schulden beim Freund von Nostul sind zwar bezahlt, der Kerl rückt jedoch das Eltamteil nicht raus. Und wenn man sich beim König von Scatterbone das zweite Eltamteil besorgen will, machen die Helden einen Abgang, und das Spiel ist aus. Liegt hier ein Programmfehler vor? ■

Dungeon Master

Christian Andressen sitzt in der *Gruft des Feuerstabs* fest und bekommt die zweite Tür nicht auf. Was ist zu tun? ■

Interceptor

Der Klassiker fliegt immer noch, aber *Cobra* hat Probleme bei der Mission, bei der man den abgeschossenen Piloten retten muß. *Cyberpunk* dagegen kommt mit der U-Boot-Mission nicht zurecht. Wer kann Fluglotse spielen? ■

Fighter Bomber

Cougar benötigt ebenfalls einen Fluglotsen, und zwar zur Beihilfe bei der Luftbetankung.

Holger dagegen hat Probleme, seine *Mavericks* auf ein Bodenziel zu fixieren. ■

Rainbow Islands

Andreas sucht die versteckten Geheimräume auf dem ST. ■

Elite

Andre Fleuth hat Probleme bei der ersten Elite-Mission – er findet den *Constrictor* nicht.

Michael schließt sich der Frage an und will gleich noch die Lösung der zweiten Mission wissen. Weiterhin kommt er mit einem unserer alten Tips nicht weiter, demzufolge man die *Trumbles* beim Anflug an eine Sonne rösten soll und dafür den ganzen Laderaum voller Felle erhält.



Thomas seinerseits hat öfters Probleme beim Hypersprung, hängt zwischen zwei Systemen und wird massiv von *Thargoiden* angegriffen. Energiebombe und Rettungskapsel versagen, und das Spiel ist gelaufen. Gibt es einen Ausweg? ■

Wing Commander

Thomas sucht den sagenumwobenen Cheat zu diesem Weltraumspektakel. ■

Countdown

Thomas sitzt in Kairo in der Mülltonne und kommt nicht weiter. ■

(Mal suchen, ob zufällig eine ASM Special 13 drinliegt, da gibt es nämlich eine Komplettlösung ....)

Xenon II

Manfred fragt an, ob es auch für die Amiga-Version einen Cheat gibt. ■

Hammerfist

Simon sucht einen Cheat für den C 64. ■

Mean Streets

Tobias sucht die gelbe Paßkarte sowie das purpurne und das rote Passwort. ■

Ghostbusters II

Claus braucht einen Tip, wie man mit der Statue ans Ziel kommt, ohne daß einem Zeit und *Slime* ausgehen. Karsten dagegen würde sich über einen Tip freuen, wie man im dritten Level mit Vigo fertig wird, nachdem er aus dem Bild gekommen ist. ■



Antheads

Martin Schuster hofft auf Militärunterstützung. Wie kann er sie bekommen? ■

Indiana Jones 3

Im Action-Spiel hat es Karsten geschafft, im zweiten Level das Schild zu besorgen. Nun kommt er allerdings bei den Leitern nicht mehr weiter. Hat jemand einen Plan? ■

Phantasy Star II

Ein anderer Karsten findet trotz Hintbook den *Recorder* im *Biosystems Lab* nicht. ■

Batman

Daniel sucht einen Cheat für den Game Boy. ■

Zak McKracken

Auch wieder ein Klassiker. Reinhard kommt vor lauter Rumknobeln nicht mehr zum Studieren. Seine Probleme sind die Wache in Stonehenge, der Kerzenständer in Lima und die Pyramiden auf Erde und Mars. Nora ihrerseits fragt sich, was man mit dem Vogel am Futterplatz machen soll und wie man durch das Kraftfeld im Raum hinter der zweiten Tür des großen Saals auf dem Mars kommt ■

(Ist zwar schon Jahre her, aber einiges ist noch in meinem Hinterkopf hängengeblieben. An der Wache kommt man vorbei, wenn man den Whiskey, den man im Tausch gegen das Buch erhalten hat, der Wache gibt – die ihn allerdings nur von einem weiblichen Wesen annimmt. In Stonehenge legt man dann die beiden Kristallhälften auf den Altar, steckt die Fahnenstange aus Katmandu ein und verliest

(wieder das Mädel) die Words of Power. Nun hat man einen Teleporterkristall, dessen Funktion man sich in Afrika nochmals erklären lassen sollte. Mit dem Kristall kann man nach Lima teleportieren und den Kerzenständer organisieren, auf diesem Weg gelangt Zak – wenn ich mich recht erinnere – auch in den Geheimraum der Erdpyramide. In die Pyramide auf dem Mars gelangt man nicht mit dem goldenen Schlüssel, sondern mit der Riesenhaarnadel von der Erde! Übrigens: Wenn man schon auf dem Mars ist, sollte man das Benzin mitnehmen. Man braucht es für die Kettensäge in Maniac Mansion – damit diese Frage auch geklärt ist.

Und zu den Fragen von Nora: Dem Vogel kann man mit dem Kristall seinen Willen aufzwingen und ihn dazu verwenden, die Schriftrolle aus dem Tempel zu holen. Das Kraftfeld kann, glaube ich, mit dem Ankh ausgeschaltet werden.)

Monkey Island

Wenn wir gerade beim Thema Lucasfilm sind: Auch auf der Affeninsel (TM) gibt es haufenweise Probleme. Etwa mit dem Weg zur Insel – Christian fragt sich, wo das Rezept ist, Jens dagegen hat sein Süppchen zwar schon gekocht, wundert sich aber, warum er nicht direkt auf der Insel gelandet ist. Frank wiederum findet den Weg durch das Labyrinth unter dem Affenkopf nicht, und ein Amiga-User hat gar Probleme, Stan auf 5000 Goldstücke herunterzuhandeln. ■

(Es sei nochmals auf unsere Komplettlösung in der Special 11 verwiesen, aber Hilfe kommt auch hier. Das Rezept findet man im Schrank in der Kajüte des Kapitäns, der sich allerdings nur mit einem Schlüssel öffen läßt, den man wiederum in der Küche in einem Müslipäckchen findet. Auf die Insel selbst gelangt man dann fliegenderweise. Man nehme das Seil, etwas Schießpulver, brennende Visitenkarten und den obligatorischen Kopfschutz und verwende das ganze mit der Kanone. Als zündender Funke sollte man auf keinen Fall den Papierfetzen mit dem Titel HOW TO GET AHEAD.... verwenden, ihn kann man nämlich später im Dorf der Eingeborenen gegen den Kopf eines Navigators eintauschen. Und wenn man immer dessen Nase langgeht, kommt man sicher durch das Labyrinth. Mit Stan muß man schon hart verhandeln und den Preis zunächst durch Verzicht auf alle Extras drücken. Danach mit dem niedrigsten Gebot beginnen und langsam steigern, dazwischen immer wieder so tun, als wolle man die Verhandlungen abbrechen.)

Manhunter New York

Kai würde ganz gerne unversehrt durch den Central Park kommen, Ren dagegen hat es schon bis zum Bild mit der Brechstange geschafft, findet aber den Ausgang nicht. ■

(Den Weg findet man am einfachsten, indem man auf dem Tracker den Weg der Personen verfolgt und versucht, diesen möglichst genau nachzuvollziehen, wobei Landmarken wie Bäume und Büsche wertvolle Orientierungshilfe sein können. Sobald man das Brecheisen hat, muß man ein Bild zurück und dort nach einem anderen Weg suchen, an dessen Ende man nochmals eine malerische Leiche findet. Nach deren Untersuchung wird der Tag automatisch beendet.)

Larry II

Mister TNT hat ein kleines Problem beim Verlassen des Schiffs: Der werte Herr wird zu schnell braun .... ■

(Vielleicht sollte man mal für etwas Sonnenschutz sorgen: Die Perücke vom Schiffsbarbier und das Sonnenöl wirken wahre Wunder. Zusätzlich sollte für Verpflegung gesorgt werden, hier sind die Riesen-Cola oder die Früchte aus der Kabine ganz nützlich. Mit dem Nähzeug kann man auch angeln, das Spinathäppchen sollte schnellstmöglich weggeworfen werden!)

Larry III

Gonzo würde sich mal ganz gerne bei Chip'n'Dale umsehen. ■

(Dazu wird er wohl noch etwas warten müssen, denn dort kommt man nur als Patti im letzten Viertel des Spiels rein.)

Space Quest I

Michael hat Probleme mit Orat. ■

(.... die sich mit dem Kanister dehydriertem Wasser eigentlich beheben lassen sollten!)

Space Quest II

Matthias hat gleich drei Probleme: Wie kommt man an dem Monster neben dem Busch mit den Beeren vorbei? Wie kann man länger tauchen? Und wie kommt man über den Abgrund hinter dem Sumpf? Sven dagegen fehlen die richtigen Worte, um das Säurebad zu überstehen. ■

(Welches Monster?! Im Bild mit dem Busch darf man ganz einfach keine Wurzel des Baumwesens berühren, das Monster im Sumpf wird abgeschreckt, indem man sich die Beeren auf die Haut reibt. Beim Tauchen sollte man vorher mit HOLD BREATH die Luft anhalten. Den Abgrund überwindet man mit einem morschen Baum, der beim Besteigen genau richtig umkippt. Das Säurebad übersteht man, indem man den Sauger mit ATTACH PLUNGER an die linke Wand heftet und sich dann kurz vor knapp mit GET GRIP am Griff festhält. Mit RELEASE GRIP kehrt man dann wieder auf den Boden der Tasachen zurück.)

King's Quest V

Thomas hat Probleme bei der Yeti-Dressur. ■

(Dank seiner Inventarliste weiß ich auch, warum. Beim Bäcker im Dorf kann Graham ein Sahnetörtchen kaufen, welches den Yeti umhaut, und das fehlt ihm.)

King's Quest 5

Pique Miller hat ein Problem geschildert, das mir auch von anderer Seite zugeflogen ist. Es soll Probleme geben, eine Diamantenspur zur Arrestierung des Kobolds zu legen. Handelt es sich dabei um einen Bug?

(Bei mir hat es jedenfalls geklappt. Man darf die Spur nicht mit dem Beutel-Icon legen, sondern muß die Diamanten vorher herausnehmen. Dazu im Inventar-Fenster mit dem Hand- oder Auge-Icon auf das Säckchen gehen, bis man die Juwelen gesondert im Inventar hat. Danach die Diamanten zum aktuellen Objekt machen, und es sollte eigentlich gehen.) ■

Beast II

Zwei Probleme plagen Manuela Forst: Zum einen fällt ihr der zerkleinerte Stein aus dem Steinbruch immer wieder ins Wasser, wenn sie ihn über den Wassergraben zur Wippe bringen will. Außerdem möchte sie wissen, wie man aus dem Sumpf mit den Fröschen und dem Riesenwurm entkommt. ■

Colonel's Bequest

Stefan Stiletto verspricht sich Erleuchtung von der Laterne, die im Stall hinter dem Pferd hängt.

(Und eine Karotte kann hier wahre Wunder wirken, wenn ich mich recht erinnere.) ■

Larry 2

Martin sucht Füllstoff für den Bikini, um an den KGB-Agenten vorbeizukommen.

(Wie wäre es mit Seife aus dem Hotelzimmer? Und außerdem sind diese KGB-Leute noch nicht die letzten vor dem Flughafen. Denen muß man es durch die Blume sagen ..) ■

Larry 3

Björn möchte wissen, wie es nach der Schnitzerei weitergeht, Thorsten dagegen benötigt den Code für den Umkleideschrank.

(Die Schnitzerei sollte der Strandschönheit verkauft werden, dazu muß man sich jedoch zuerst ein Baströckchen aus dem Gras vor Chip'n Dale schnitzen und sich in den Kabinen hinter dem Hotel als Einheimischer verkleiden.

Für den Code muß man zunächst die Keycard umdrehen, dort stehen die Namen dreier Firmen. Nun sucht man sich in der Anleitung die Seiten, auf denen die Anzeigen der Firmen stehen, die Seitenzahlen ergeben dann den Code.) ■

Antheads

Markus läßt fragen, wie man den Safe öffnet, wenn man die drei Zahlen hat.

Ein anderer Leser, dessen FAX-Nummer nicht genannt werden soll, sucht bislang vergeblich den Eingang zum Nest. ■

(Zu letzterem Problem hat Andreas schon eine Antwort geschickt: Man fliegt zur Stadtmitte und von da aus nach oben bis hinter die Berge und sucht sich auf dem schmalen Weg ein ameisenfreies Stück, auf dem man landet. Etwas weiter oben findet man den Eingang.)

Bermuda Project

Horst hat einige Fragen zu diesem Spiel für den Amiga: Wie man die Schiffstruhe aufbekommt, was die Schädelkreise bedeuten, was man mit der Wok-Pfanne macht, oder was an der Brücke, die über die Schlucht führt, zu machen ist. Kann jemand helfen? ■

Phantasy Star II

Dirk Hoffmann hat zwei Fragen zu diesem Modul: Einmal möchte er ganz gerne wissen, wann, wo und wie man den Spruch *MEGID* lernt. Zum anderen hätte er ganz gerne etwas *Star Mist* und *Moon Dew*, weiß aber nicht, wo man das Zeug finden oder kaufen kann. ■

Chambers of Shaolin

Oliver ist mit den Nerven am Ende! Er schafft es nicht, den letzten Gegner zu besiegen. Gibt es einen Trick? ■

Castle Master

Falcon und Wolfgang haben einige Fragen zu diesem Freescape-Adventure: Wie tötet man den Drachen? Wo bekommt man den Schlüssel zur Geisterhalle? Wie kommt man den Schlüssel zum *King's Solar* in der 4. Etage? ■

Dragon's Lair

Sven Lang sucht eine Lösung zu diesem Spiel, allerdings für die Laser Disc-Version!

Crime Wave

Einen Cheat hierzu sucht *Highlander of Crittersoft.* Allerdings nicht für so langweilige Dinge wie unendliche Leben oder mehr Munition, sondern um endlich mal die Zwischensequenzen am Stück betrachten zu können. ■

Das Drachental

Eine Frage an alle Veteranen oder Senioren, bei denen dieses Adventure zwar verstaubt, aber noch nicht vergessen in der Schublade liegt: Michael sucht einen Weg, um am Greifvogel im Gebirge vorbeizukommen. ■

Bloodwych

Stefan hängt im 2-. Level des *Moon Tower* fest, und zwar im Raum, in den zwei Gittertüren führen (5 Türen in Richtung Ausgang vom Trickraum). Er hat zwar den ganzen Turm abgesucht, aber keinen Schlüssel gefunden. ■

Codename: Iceman

Jan steht das Wasser bis zum Hals. Er hat Probleme mit dem *Compartment,* den zu entschlüsselnden Nachrichten und den Zerstörern in der Beringstraße. ■

(Mit dem Compartment ist wohl der Safe des Kapitäns gemeint. Hier muß man zu Anfang nach der Kombination fragen. Später findet man im Safe den Koffer wieder, dort ist ein Lesegerät für Mikrofilme eingebaut. Man kommt allerdings nur ran, wenn man seine ID-Card verwendet. Und zwar die richtige, da sie anfangs in Washington vertauscht werden. Mit dem Lesegerät untersucht man dann den Mikrofilm aus dem Ohrring und erhält so die Codes für die Nachrichten.

Beim Kreuzer ist etwas taktisches Geschick angesagt. Zunächst abtauchen und auf langsame Schleichfahrt gehen. Sobald man unter Beschuß genommen wird, vier Stinger-Torpedos in Bewegung setzen, die feindlichen Torpedos mit Decoys ablenken, den Kurs um 90 Grad ändern, noch tiefer gehen und die Maschinen stoppen. Sobald der Kreuzer näher gekommen ist, können auch die Harpoon-Raketen eingesetzt werden. Zwischendurch öfter den Kurs ändern, dann sollte nichts schief gehen. Es wäre praktisch, wenn man noch ein paar Torpedos übrig hat, denn man wird später noch mit einem U-Boot konfrontiert. Dieses kann man jedoch auch täuschen, wenn man sehr tief taucht und sich ruhig verhält.)

Hero's Quest I

Gandalf, D.D. und Bernd haben das gleiche Problem: Der Kobold mit dem Schlüssel ist leider nicht zu schaffen. ■

(Der Typ ist tatsächlich recht kernig. Ich kann nur empfehlen, einen Universalgenie zu trainieren. Bei mir war es ein Dieb, der zu Anfang auch mit Magie- und Kampfwissen ausgestattet wurde. Das Wissen wurde systematisch aufgebaut und alle Skills auf 60 bis 100 trainiert, was besonders gut bei der Zielscheibe an der Stadtmauer und bei der Monstermeute im westlichen Teil des Waldes gemacht werden kann. Das ist zwar recht zeit- und geldintensiv, lohnt sich aber, da man mit einer solchen Figur bei Kämpfen sowohl Waffen als auch Magie einsetzen und auch alle Lösungsalternativen austetsten kann. Zudem beendet ein solcher Spieler das Spiel auch mit 506 von 500 Punkten, in der Fortsetzung braucht dann auch nicht viel trainiert werden, da der Charakter übernommen werden kann.

Mit so einer Figur sollte auch der Kobold kein Problem mehr sein. Ich habe es damals, glaube ich zumindest, mit einem FETCH-Spell und anschließendem Handgemenge geschafft. Erst wenn der Kobold besiegt ist, sollte man sich mit TRIGGER um die Truhe kümmern. Den FLAME-Spell sollte man nicht einsetzen, da – zumindest bei mir – das Programm sonst abstürzt.

Police Quest I

Matthias, Thomas und Stefan plagen sich mit den rabiaten Fahrern, insbesondere der Dame im Sportwagen und dem besoffenen Fahrer. ■

(Die Dame braucht nicht zum Aussteigen bewegt werden, es reicht, wenn man ihr einen Strafzettel verpaßt. Bei dem Suffkopp muß man einen Alkoholtest durchführen, ihn verhaften und ihm die Hände auf den Rücken binden.)

Police Quest II

Der Code für den Kleiderschrank beschäftigt Matthias und Thomas, Stefan würde auch ganz gerne wissen, wann und wie man taucht. ■

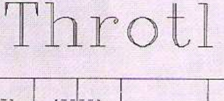
(Der Code steht auf der Rückseite des Ausweises, den man im Handschuhfach findet, die Antwort auf Stefans Frage kommt automatisch. Allerdings sollte er schonmal seine Brieftasche durchsuchen, damit er im Notfall auch seinen Tauchschein parat hat.)

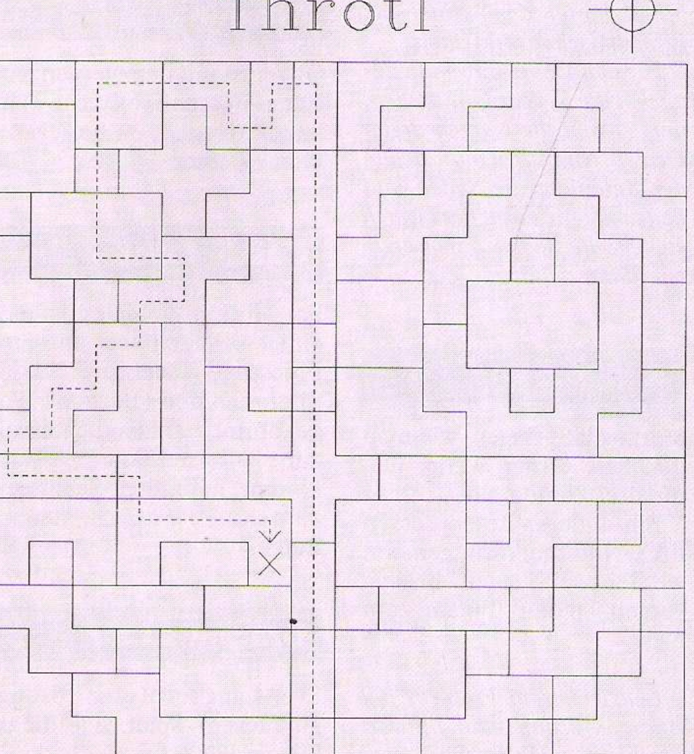
... und ein paar Antworten

Champions of Krynn

Die Suche nach Caramon bewegte die Leserschaft im Heft 6/91. Carsten kann hierzu mit einer Karte aufwarten. ■

Carsten Tschamber







Buck Rogers

Auf die Liste der Fragen hier nun eine Liste von Antworten.

1.) *Scot.dos* ist auf *NEOs* Seite vorerst.

2.) Mit dem Argon erledigt man die *ECGs*.

3.) Man muß sogar, um zu gewinnen.

4.)Der entlaufene *ECG* befindet sich ganz oben im Cockpit.

5.) Den Gehirn-Parasiten kann man mit dem *Auto Surgeon* beikommen, der Code ist A22151.

6.) Das Argon findet man ganz unten im Maschinenraum.

7.) Aus dem Schiff kommt man raus, sobald man die Kontrolle wiedererlangt hat.

8.) Siehe Frage 5.

9.) Der Angreifer ist ein Level 3-ECG mit einer *Needle Gun*.

10.) Die Kontrolle erlangt man, indem man Scot.dos befreit und seinen Anweisungen folgt. Oder sich die ASM Special 11 kauft! ■

(Letzteres ist ein sehr guter Vorschlag!)

Indy III

Hier ist die Lösung für Tonis Problem mit Biff aus Heft 9/91:

Zuerst muß man sich von dem betrunkenen Soldaten den Bierkrug holen, indem man sich mit ihm unterhält und ihm anbietet, den Krug wieder mit Bier zu füllen. Den Krug füllt man in der Küche mit Bier und löscht damit die heißen Kohlen, um sich dann das Stück Fleisch nehmen zu können. Damit geht man zu dem Hund, gibt ihm das Fleisch und nimmt sich den Pokal. Diesen füllt man dann wieder in der Küche mit Bier und gibt ihn Biff. Wenn dieser getrunken hat, braucht man ihn nur noch mit einem Schlag treffen, und er fällt um. (Auf dem Weg nicht vergessen, sich entsprechend zu verkleiden!) ■

Christian Alvarez

Maniac Mansion

Und nun zur Folge 9/91: Die stumpfen Messer kann man nicht von der Wand lösen und die Schlüssel zu Karteikasten und Medizinschrank existieren nicht. Die Dinge dienen nur zur Verwirrung. ■

Kalle Amft

Deja Vu

Man klicke auf *GO*, dann auf das Taxi, danach auf *SPEAK* und den Taxifahrer. Als nächstes gibt man den Zielort an, bezahlt wird, indem man die Münzen in den Schlitz rechts unten wirft. ■

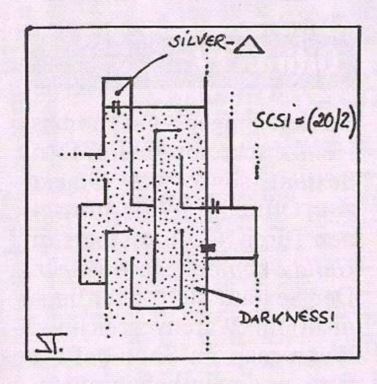
Christoph Malachinski

Bard's Tale I

Das *Silver Triangle* befindet sich bei 20/2. Man erreicht diese Stelle folgendermaßen: Man begebe sich zu 19/19, wo man nach 12/11 teleportiert wird. Nun sollte man sich in Richtung des *Magic Mouth* bei 18/13 begeben und die dortige Frage mit *Stone Golem* beantworten. Dann geht man nach 2/12 und beantwortet die Frage mit *Sinister*. Nun bewegt man sich zur Tür bei 18/8 und geht den dortigen Gang entlang, dann durch die Tür, die man erreicht. Man gelangt in einen Raum, in dem eine Tür nach 14/5 führt. Nun befindet man sich in einem ziemlich dunklen Labyrinth und geht folgendermaßen durch die Gänge: 1 Feld nach Norden, 1xO, 3xS, 1xO, 3xN, 1xO, 4xN. Man steht nun bei 19/2 vor einer Tür, hinter der sich das gesuchte Stück befindet. ■

Arnd Monsees

Stefan Thiel kann mit einer Karte aushelfen. ■



Dragonflight

Es gibt im gesamten Spiel genau vier Drachenringe. Man findet den ersten, wie bereits in der Frage erwähnt, im Mortyk-Dungeon, den zweiten am Ende des Dungeons in der Eiswüste. Der dritte ist im Dungeon, den man erst betreten kann, wenn man den Inhalt der Pilzphiole gegessen hat. Den vierten Ring besitzt ein Sammler in Port Pylon. Er gibt ihn allerdings nur dann her, wenn man ihm dafür ein Stück von Corbum gibt. Man sollte sich das allerdings gut überlegen, da der Handel unwiederruflich ist und man den Corbum danach nicht mehr zusammenbauen kann. ■

Arnd Monsees

Starflight

Hier ist die Antwort auf Hartmut Pachls Frage aus der 9/91:

Auf dem vierten Planeten des Systems 118,146, der sich allerdings in der fünften (!) Umlaufbahn befindet, findet man zur angegebenen Zeit 13.09-4620 bei den Koordinaten 16Sx20W folgende Nachricht: .... *ship was attacked by the Gazurtoid. All crew were killed and the new Cloaking Device was stolen. A probe was able to track their ship's tachyon trail to the system 68,66. Other than that we don't ....*

An besagter Stelle findet man auch das *Dodecahedron*, welches eine Art Sender ist, der alle Raumschiffe in der

Nähe anlockt. Man braucht jedoch weder das *Dodecahedron* noch das *Cloaking Device,* um das Spiel zu lösen. ■

Cyberpunk

Bard's Tale II

Von Level 2 nach Level 3 gelangt man durch ein Portal bei 21/21. Der Fragende will wahrscheinlich vom dritten ins vierte Level, wozu die Stufen bei 18/0 dienen. Um dorthin zu gelangen, muß man zuerst das Rätsel bei 13/4 (Mangar) lösen und sich anschließend nach 18/2 begeben. Dort geht man durch die östliche Tür und wird nach dem *word to pass by* gefragt. Dieses konnte der Antwortende allerdings noch nicht in Erfahrung bringen. ■

Arnd Monsees

Larry III

Die Frage von Mr. M.P. aus der 9/91 nach Orientierungshilfe sei mit den folgenden Karten beantwortet. (Was der Kartographer von der Frage hält, sei besser verschwiegen!) ■

Kalle Amft

Ultima IV

Zu den Fragen von Thomas Heinze schreibt Achim: Den Sextant sowie das Objekt zum Öffnen von verschlossenen Türen bekommt man im *Guild Shop* der Stadt *Vesper.* Der Sextant steht allerdings nicht im Warenverzeichnis. Wenn man im Shop gefragt wird, was man haben möchte, so drückt man einfach 'D', und man erhält den Sextanten, sofern man 900 Goldstücke hat. Die *Magic Keys* gibt es auch in den *Guild Shops.* Es ist von großer Wichtigkeit, daß man nie aus einem Kampf flieht, denn das Kämpfen gehört zur Tugend *Valor* (Tapferkeit), die man zum Lösen des Spiels braucht. In der ASM Special 12 findet sich auch eine Komplettlösung. ■

Achim Weber

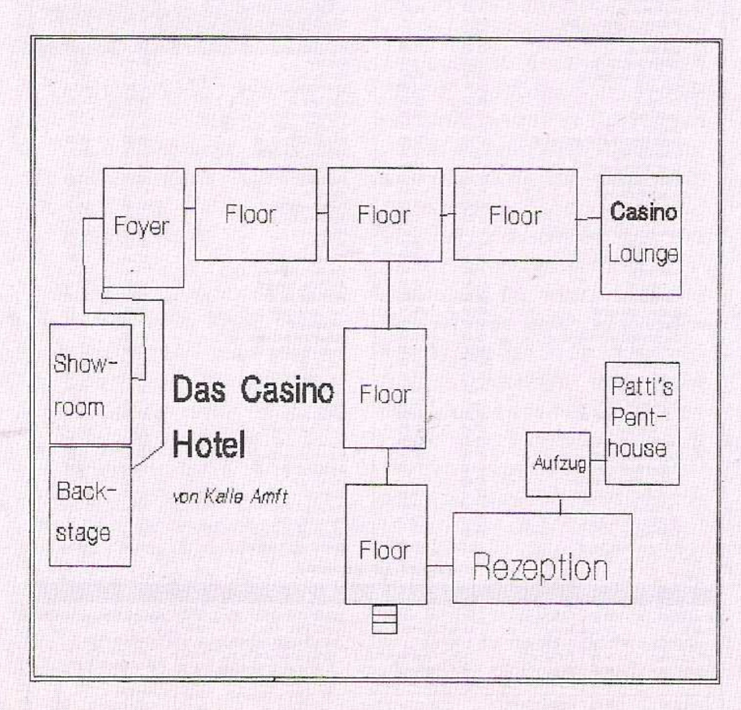
Times of Lore

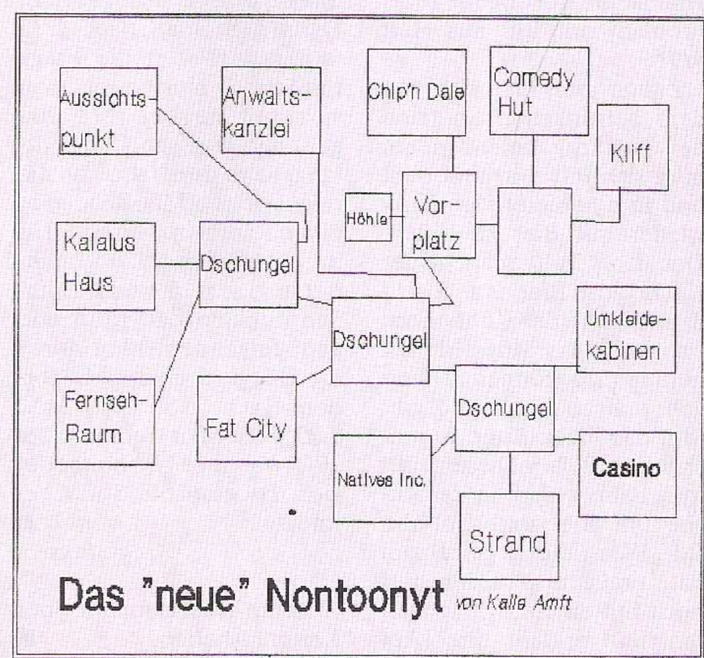
Für Stefan Stiletto kommt nun die in Heft 9/91 gewünschte Komplettlösung:

In Eralan bekommt man in der Taverne den ersten Auftrag: Man soll die *Foretelling Stones* finden, die sich bei einer Horde Orcs im *Dark Forest* befinden. Ein Waldbewohner sagt einem den genauen Standort des Lagers. Nachdem man alle Orcs besiegt wurden, nimmt man die Steine an sich und geht wieder zurück nach Eralan. Dort gibt es eine Belohnung und den zweiten Auftrag. Man stiefelt also südwärts nach Ganestor, um das *Tablet of Truth* zu holen. Vorher begibt man sich jedoch nach Lankwell, um die Lankweller nach einer magischen Axt ausfragt, die man dort von einem Soldaten bekommt – natürlich nur gegen entsprechende Bezahlung. Man sollte inzwischen schon recht kampfstark sein, da sich in der zu durchquerenden Wüste einiges Ungetier breitgemacht hat. In Ganestor angekommen, geht man in den Keller des Palastes, wo die Wachen zu meucheln sind. Eine Treppe höher findet man das begehrte *Tablet* und eine Nachricht. Diese bringt man ein Stockwerk höher zum *Warden,* der einem den Auftrag gibt, seinen Sohn zu retten.

Nach einigen Schritten erreicht man die Stadt Hampton. Dort erzählt ein Adeliger, daß der Prinz von Ganestor in den Bergen nördlich von Hampton gefangengehalten wird. Hat man das Versteck gefunden, so meuchelt man die erste Wache und bekommt so den grünen Schlüssel, der dem Prinz zur Freiheit verhelfen soll. Links vom Eingang findet man in einem Raum den *Green Scroll,* mit dem man sich in jede beliebige Stadt teleportieren kann. Nachdem der Prinz im ersten Stock befreit wurde, geht es ab nach Treela. In der dortigen Kneipe kann man eine Art Siebenmeilenstiefel kaufen, die das weitere Fortkommen sehr erleichtern. Nun begibt man sich nach Lankwell und liefert gegen fürstliche Belohnung das *Tablet* beim König ab. Außerdem sucht man dort die Hütte des Killers *Black Asp* und tötet diesen, um sein Geständnis zu erhalten. Dieses liefert man beim *Warden* in Ganestor ab. Von ihm erhält man nun einen Auftrag, der allerdings zur Lösung des Spiels nicht erledigt werden muß und daher an dieser Stelle ausgeklammert wird.

Danach erhält man vom *Archmage* den Auftrag, die *Lyche,* die im Dungeon ihr Unwesen treibt, zu beseitigen. Dazu muß man zunächst nach Rhyder, um sich eine Portion Weihwasser zu besorgen. Wer unsichtbar werden will, sollte sich östlich halten und dort einen







Riesen töten, der einen passenden Ring hinterläßt. Endlich im Dungeon, muß man eine harte Nuß knacken: Es sind diverse Schalter richtig zu betätigen, um die *Lyche* zwecks ihrer endgültigen Auflösung mit Weihwasser beträufeln zu können. Die Hinterlassenschaft in Form eines roten Trankes erlaubt es, sich in einer beliebigen Richtung eine Meile weit zu teleportieren. Ist dies geschafft, geht es zurück zum *Archmage,* der ein dickes Lob und den Schlüssel für den zweiten Dungeon springen läßt. Dort treibt man sich solange herum, bis man die heißersehnte *Chime* an sich nehmen kann, um damit den *Archmage* zu erfreuen.

Dieser ruft nun endlich zum Endkampf gegen den *Grey Abbot* auf. Mit der *Chime* öffnet man die Türen zum Tempel von Angor. Im Obergeschoß gibt es einen weißen Schlüssel, mit dem man im Keller einen Gefangenen befreien muß. Dieser erzählt nun, daß man zum Sieg über den *Grey Abbot* eine *Sphere* benötigt, die man unter einem Kissen im ersten Stock findet. Weiter geht es zum *Grey Abbot,* der zunächst mit dem *Blue Scroll* gelähmt und dann mit der *Sphere* beseitigt wird. Er hinterläßt ein Medaillon, welches man an sich nimmt, und das Spiel ist gelöst. ■

Michael Häcker

Hero's Quest I

Stefan Stiletto wird geradezu verwöhnt, hier sind weitere Antworten auf seine Fragen. Im Lager der Wegelagerer muß man, nachdem man die Tochter des Barons mit der *Dispel Potion* erlöst hat, den Spiegel und die beiden Heiltränke mitnehmen und rechts durch den Geheimgang fliehen.

In der Nacht muß man in die Seitengasse neben der Taverne gehen. Wenn man sich der Münze nähert, erscheinen zwei Diebe. Um nicht von ihnen ausgeraubt zu werden, gibt man *make thief sign* ein, und erfährt ein Paßwort. Dieses gibt man in der Taverne ein und gelangt automatisch in die Diebesgilde – das klappt allerdings nicht beim Zauberer.

Den Antwerp kann man nicht töten, man sollte ihn in Ruhe lassen und um ihn herum gehen.

Den Warlock trifft man erst in der Festung der Räuber. Man sollte ihn über Elsa ausfragen, da er sonst auf dem weiteren Weg nur stört. ■

Edmund Urbani

(Die Regeln zum Mage Maze stehen in der Anleitung und sollen hier nicht näher erläutert werden.)

Space Quest I

Die *Bay Doors* öffnet man, indem man im Raum mit den großen Fenstern am Schaltpult den entsprechenden Knopf drückt. ■

Daniel Meyer

Colonel's Bequest

Die Wand bei Jeeves kann man nicht aufbrechen, aber hinter dieser sind die Leichen. Man muß in Akt V zu Celies Haus gehen und ihr die Halskette geben, die man in der Hundehütte findet, nachdem man den Hund mit dem Knochen aus dem Kühlschrank weggelockt hat. Nun darf man sich die Karotte nehmen, mit der man das Pferd beruhigen kann, um an die Laterne zu kommen, die wiederum in Akt VII mit den Streichhölzern des toten Clarence angezündet werden kann. Später steigt man bei der Wassernymphe in den Keller und gelangt dort hinter die besagte Wand, wo man dann die Leichen findet.

Den Schlüssel für den Aufzug findet man in der Kanone auf dem Kaminsims, man

kann ihn allerdings nur nehmen, wenn der Colonel nicht im Zimmer ist. ■

Michael Eckel

Quest for Glory II

Die Beantwortung der Fragen von Aziza ist wirklich kein Problem, wenn man sich mit den maßgeblichen Personen unterhalten und dabei gut aufgepaßt hat. Erste und letzte Antwort sind auf alle Fälle der eigene Name und der Name der Zauberin, also AZIZA (siehe auch Ausgabe 10/91), der Mittelteil variiert je nach Charaktertyp. Kämpfernaturen werden nach Rakeesh und Demon gefragt, die Antworten für Zauberer und andere Geistesarbeiter lauten Keapon Laffin und Air. Die Tür im Saif Darb ist erst in der Nacht des 15. Tages von Interesse, sie führt zur Eternal Order of Fighters. Der Spieler wird schon rechtzeitig vorher durch Nachrichten in der Gildenhalle informiert. Der Exkurs dorthin ist zwar nur für Kämpfer gedacht, aber auch gut trainierte Magier und Diebe können dort noch Punkte holen ... ■

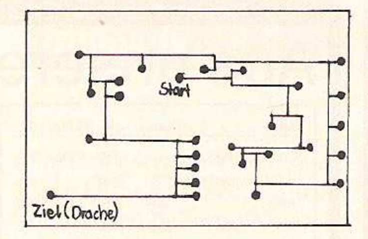
Police Quest I

Man gehe mit der Frau aufs Zimmer und beantworte ihre Fragen mit *yes*. Mit dem Telefon bestellt man ein Taxi, die Nummer erfährt man, wenn man 0 wählt und danach die Nummer der Auskunft (411) wählt und dort nach der Taxigesellschaft fragt. Diese ruft man an (555-9222) und läßt ein Taxi ins *Hotel Delphoria* kommen. Nun geht Marie, und das Problem ist gelöst. ■

Daniel Meyer

Wonderboy in Monsterland

Hier naht Hilfe für Thomas Lang: Glocke und Rubin erleichtern das Leben im un-



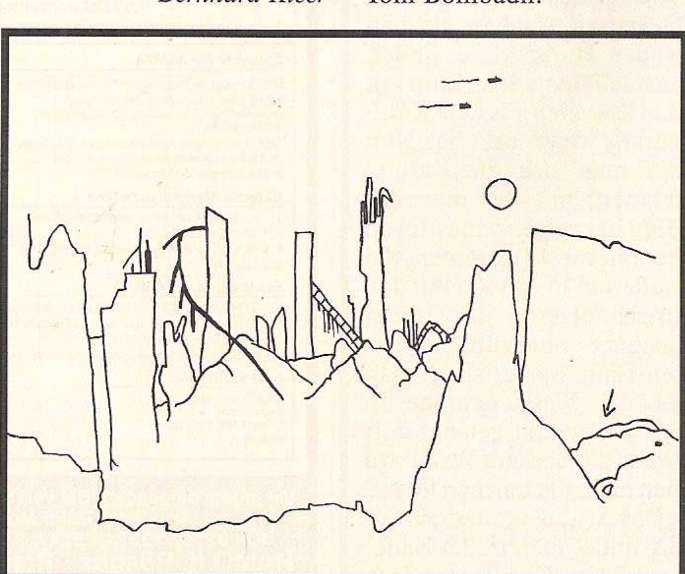
endlichen Labyrinth in Level 12. Die Glocke läutet, wenn die richtige Abzweigung genommen wurde, der Rubin hilft beim Kampf mit dem Drachen: Den ersten Drachen sollte man mit Feuerbällen (Rubin wählen) am Kopf treffen, den Drachenroboter bekämpft man am besten mit dem Schwert. An dem Punkt, an dem eine breite Platform kommt, sollte man nach oben springen und sich rechts halten, um den nächsten Stein zu erreichen. Dann sehr schnell weiterspringen, bis keine beweglichen Steine mehr da sind und man auf einer breiten Platform steht. Hier noch die Karte zum Labyrinth; die Punkte kennzeichnen Stellen, die direkt zum Start zurück führen. ■

Christian Klusmann

Future Wars

Auf der Suche nach dem Schweißbrenner kann folgende Karte recht hilfreich sein. ■

Bernhard Kleer



Lords of Doom

Auf Jürgens Frage in der 9/91 nach den Schließfächern: Im Schlafzimmer im Norden tötet man die Fledermaus mit der Axt, wenn sie das Bild füllt. Dann gibt man nach dem Anklicken des Safes die Kombination 28113 ein und holt den Schlüssel heraus. Nun geht man zur Bank und öffnet ein Schließfach mit dem Schlüssel und kann das Ankh entnehmen. ■

S. Milic

Lord of the Rings

Gerade eben wurde telefonisch angemahnt, daß das Problem mit dem alten Wald eine Vielzahl von Spielern verzweifeln läßt. Irgendwo in meinem Papierberg mußte doch was zu finden sein, und so war es:

Um aus dem alten Wald zu kommen, geht man ganz einfach nach Süden, bis es nicht mehr weitergeht, und von dort aus nach Osten. In der Sackgasse muß man dann den kleinen Baum berühren, der an deren Ende steht. Auf dem Baum befindet sich ein Vogel. Man klettert auf den Baum, und ein Geheimgang wird sichtbar. Danach folgt man einfach dem Fluß, bis man zu einer Brücke kommt. In dem Haus dahinter wohnt Tom Bombadil.

Das *Altheas* aus dem Auenland ist später nicht unbedingt wichtig, es dient nur dazu, die Party zu heilen. (Das war noch eine Frage aus einer älteren Ausgabe.) ■

Bernd Weber

Twinworld

Hier naht die Rettung für Matthias: Die Speicherstelle für die Anzahl der Leben findet man beim Amiga an der Adresse 00F12D. ■

Byte Warrior

(Jetzt bräuchte man bloß noch ein Modul, gelle?)

Phantasy Star II

Hier noch die Antwort zu einer etwas älteren Frage aus Heft 7: Die Party mit Anna, Kain und Rudo ist schon in Ordnung, allerdings sind die Level der Charaktere zu niedrig – Level 45 sollten sie mindestens erreicht haben. Für den Kampf sollte man sich reichlich mit *Trimate* versorgen und vor dem Öffnen der Kiste, in der *Dark Force* steckt, in Kraft und Magie auf Maximum sein. Während des Kampfes sollte der Spieler den *Megid*-Zauber verwenden, während sich der Rest der Party mit *Trimate* heilt. Sobald der Spieler keine Magiepunkte mehr hat, sollte Rudo mit dem *Nagaj*-Zauber und der Rest der Party mit den normalen Waffen weiterkämpfen – zwischendurch die Portion *Trimate* nicht vergessen. Man braucht schon etwas Zeit, bis *Dark Force* besiegt ist, aber leider ist die Sache damit nicht überstanden, denn mit *Mother Brain* steht einem nochmals ein deftiger Gegner bevor. Vor diesem Kampf sollte man sich und seine *Trimate*-Vorräte in der nächsten Stadt wieder auf Vorderman bringen, im eigentlichen Kampf verwendet man nachher die selbe Taktik. ■

Emad Rabieh



Cadaver – The Payoff

Hiermit eröffnen wir unseren Rundgang durch die Level-Diskette zu *Cadaver,* natürlich mit dem ersten Level. Die stellenweise auftretende Kürze im Ausdruck bitten wir zu entschuldigen, da unser Kämpfer oftmals unter starkem Druck stand.

Raum 1: Das Tagebuch in den Schlitz stecken und die Tür ist auf.

Raum 2: Das Tagebuch vom Hocker nehmen, Mitgliederliste anschauen, Skelett oben rechts anschauen und das Tgb. von Orcsine einstecken.

Raum 4: Am Kissen ziehen und den Dolch einstecken. Den Nachtschrank öffnen und das „Heilige Symbol" sowie den „Superschnellen Trunk" einstecken.

Raum 5: Abgestandenes Bier einstecken, das Faß ziehen und das Buch einstecken. Den Nachtschrank öffnen und das Geld und den Schlüssel (für Raum 8) nehmen.

Raum 8: Erstes Monster durch Berührung eleminieren (geringer Energieverlust) und den Schlüssel in das (grübel,grübel....). Achtung: Das zweite Monster ist tödlich !

Raum 9: Skelett untersuchen und das Tagebuch von Valvin sowie die Säcke einstecken; Tresor noch nicht öffnen, da wir noch keinen „Falle fort Spruch" besitzen.

Raum 1: Tagebuch von Valvin (öffnet Tür zu Raum 6) und Tagebuch von Orcsine in den Schlitz stecken.

Raum 6: „Teleporterkugel" einstecken; den Hebel A (Mitte) bedienen und den Teleport benutzen, man landet im Raum 7.

Raum 7: Skelett untersuchen und das Tagebuch von Furval einstecken; alles Eßbare einstecken, den Nachtschrank öffnen und den „Falle-fort-Spruch" nehmen; Danach den Hebel bedienen (Tür zu Raum 3 geht auf).

Raum 9: „Falle-fort-Spruch" auf Tresor anwenden und öffnen; den Dolch, den „Monster-weg-Zauber" und das Kästchen einstekken.

Raum 2: Beide Dolche in die Löcher des Altars stekken, danach den Totenkopf drücken und den Schlüssel (für die Truhe) einstecken. Den Altar angucken und die herausgefallenen Dolche (nette Schußwaffen) einstekken. Die Truhe öffnen und das „Heilige Symbol" und die „Massakerkugeln" einstekken.

Raum 1: Das Tagebuch von Furval und Orcsine in den Schlitz stecken.

Raum 6: Die Truhe öffnen und das Geld einstecken.

Raum 10: Auf den Tisch springen und den „Durchhaltevermögen-Trunk" nehmen. Dann stellt man sich direkt vor den Mann und gibt ihm das gewünschte Menü (ein Huhn mit abgestandenem Bier – Mahlzeit). Danach das rote Kästchen einstecken und abspeichern.

Raum 11: Wir stellen uns schnell unten rechts vor die Tür und warten den Monolog des Wirtes ab, bis dieser mit den Worten „.... bezahl den Preis" endet. Sofort nehmen wir einen Schluck aus der „Superschnell-Trunk"-Flasche und warten auf die sechs herabfallenden Gefäße, die wir leeren müssen. Nach dem Leeren des dritten Gefäßes nehme man noch einen Schluck aus der „Superschnell - Trunk" - Flasche, und mit Glück packt man's beim ersten Mal. Viel Spaß und Geduld! Nachdem wir das geschafft haben, stekken wir noch die zwei Silberlinge (auf dem Tresen) und den Geldsack (unten rechts neben dem Faß) ein. Das Monster ist lieb und wird daher sofort eingesackt, man kann ja nie wissen. Ach ja, vergeßt bloß nicht den Magneten!

Raum 12: Habt Geduld!

Das Kästchen nehmen ist nicht schwer, die Monster töten um so mehr. Unter den Hammer mit ihnen. Wie? – Laßt Euch jagen, geht dabei unter dem Hammer durch, und im richtigen Augenblick erschlägt der Hammer eines der Biester. Nachdem ihr alle Monster ins Jenseits geschickt habt, taucht ein Schlüssel auf. Steckt ihn ins .... Dann springt auf die Plattform, um den Hebel zu bedienen, der die Tür unten öffnet.

Raum 13: Steckt jeweils ein „Heiliges Symbol“ in ein „Heiligkeit Kästchen“ (müßtet ihr alles im Inventar haben), und steckt die Kästchen dann in den Tresor. Den Tresor öffnen und Spruch nehmen.

Raum 14: Um später besser über die Hindernisse springen zu können, legen wir zwei „Kleidersäcke“ übereinander. Wenn das untere Hindernis am „Kleidersack“ hängen bleibt, ist das gut so! Das andere Hindernis wird am Kleidersack abprallen, und das untere wieder mit sich ziehen. Beide Hindernisse liegen nun übereinander. Schön, sehr schön! Säcke wieder einsammeln.

Raum 15: Magnet links in Höhe des Schlüssels fallen lassen. Warten, bis der Schlüssel an der magischen Wand liegenbleibt. Nun den Schlüssel (durch Ziehen und Schieben des Magneten) an die „Teleporterkugel“ bringen. Der Schlüssel fällt auf unsere Seite. Die Truhe jetzt öffnen und den Schlüssel sowie die Bombe nehmen. Den Schlüssel in das Schlüsselloch stecken. Die magische Wand löst sich auf. Den Tresor öffnen und den „Zauberlösen-Spruch“ einstecken.

Raum 13: Die Bombe in das Faß stecken, danach den Schlüssel nehmen und in das Schlüsselloch stecken.

Raum 16: Den „Truhe auf“ Spruch bei der Truhe anwenden, öffnen und den „Kraft-Trunk“ sowie zwei Biermeßstäbe, „Riesensprungkraft-Trunk“ und „Unsterblichkeits-Trunk“ mitnehmen.

Raum 14: Um die Tür oben in der Mitte zu öffnen, müssen wir nun den Hebel betätigen. SPIELSTAND ABSPEICHERN! Dazu trinken wir schnell hintereinander den „Riesensprungkraft-Trunk“ und den „Superschnell-Trunk“. Jetzt über das Hindernis springen. (am besten, wenn es gerade an der linken Tür ankommt), den Hebel bedienen und sofort wieder zurückspringen.

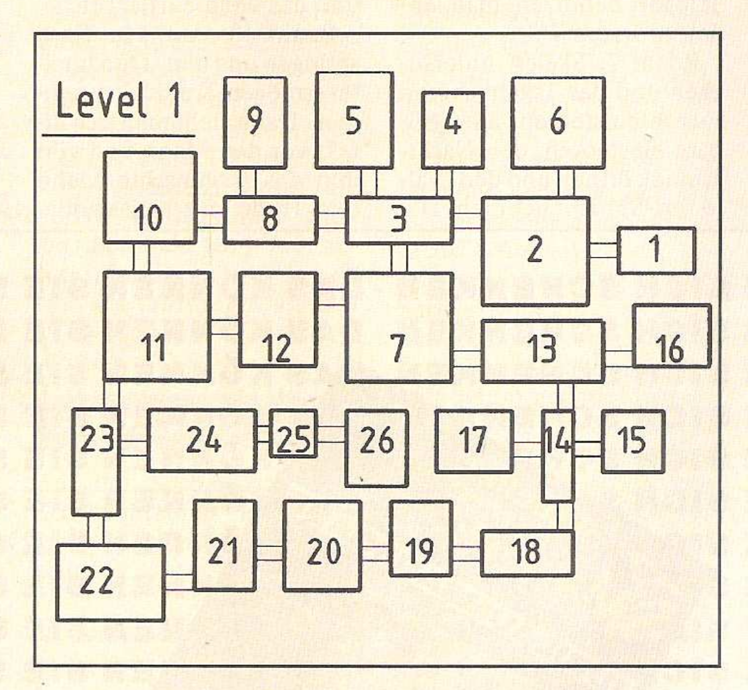
Raum 17: Sofort zum Hebel gehen und bedienen (öffnet linke Tür im Raum 14, und verhindert den Auswurf von Pfeilen). Den Schlüssel nehmen und die Truhe oben rechts mit „Falle Fort“-Spruch und „Truhe auf“-Spruch öffnen. Die Kästchen wiederum mit „Falle fort“-Spruch öffnen und die „Fernsteuerung Kugel“ und „Trunk lernen Trunk“ mitnehmen. Die andere Truhe enthält nur Geld.

Raum 14: Mit dem „Riesensprung-Trunk“ oder, für Geübte, ganz normal über das Hindernis springen.

Raum 18: „Unbekannter Trunk“ trinken und, da es sich dabei um einen „Stärke-Trunk“ handelt, die linke Holzwand schieben oder ziehen, so daß man noch an ihr vorbeikommt. Dann den Hebel bedienen und die „Sichtbarmachen-Kugel“ mitnehmen.

Raum 19: „Sichtbarmachen-Kugel“ benutzen und mit den Klötzen eine Treppe zur Tür „bauen“ (einmal Kugel benutzen = ein Klotz).

Raum 20: SPIELSTAND ABSPEICHERN! Seht euch die Münzen auf dem Boden an. Ihr könnt nun versuchen, zwischen den Münzen mit Hilfe des „Unsterblichkeits-Trunks“ an die andere Seite (Hebel) zu gelangen, oder aber das kleine blaue Monster (aus Raum 11) die Münzen vorher verspeisen lassen (Monster wieder einstekken). Nun den Hebel bedienen. Die obere Tür öffnet sich, und die graue Plattform fährt unter das Faß. Mit dem „Massaker“ Spruch befördern wir das Monster ins Jenseits und das Faß auf die Plattform. Wer jetzt noch Lust hat, bedient den Hebel und sammelt, geschützt durch das sich auf die andere Seite zubewegende Faß, die Münzen ein, falls das Monster diese noch nicht verspeist hat. Durch die Benutzung der „Fernsteuerungs-Kugel“ kann man das Faß wieder zurückfahren.



Raum 21: Den Knopf neben der Tür so oft drücken, bis das Barometer den höchsten Stand erreicht hat. Den hinter dem Teppich auftauchenden Knopf einmal drükken und danach den Knopf neben der Tür so oft drücken, bis die Tür aufgeht. Energie auftanken! SPIELSTAND ABSPEICHERN!

Raum 22: Nach rechts gehen und den „Riesensprung“- Trunk einnehmen. Über die Pfähle Springen (man setzt einmal kurz auf). Schlüssel nehmen und warten, bis das Monster die Pfähle vor der Tür und dem Schlüsselloch aufgefressen hat. Dem Monster ausweichen und halt das tun, was .... ihr wißt schon.

Raum 25: Den Hebel bedienen, und die Tür zu Raum 26 geht auf.

Raum 26: Den Hebel betätigen, und der Teppich im Raum 24 wird hochgezogen.

Raum 24: Bevor wir uns den Schlitz betrachten, noch eine kleine Sicherheitsvorkehrung. Da nach dem Betrachten des Schlitzes die beiden Eierköpfe mal wieder Feuerbälle spucken, werden wir dies durch das Aufstellen eines Hindernisses verhindern. (Natürlich könnt ihr auch mit viel Geschick die Feuerbälle umgehen.) Beispiel für ein Hindernis ist, jeweils ein Biermeßstab mit einem Kleidersack oben drauf vor dem Maul der Köpfe aufzustellen. Danach den Schlitz betrachten und die herabfallende Münze aufsammeln. Die Münze in den Schlitz stecken. Das Monster wird durch unseren blauen Freund beseitigt.

Raum 26: Wir nehmen dankend das Geld, den Zauberstab, die Zauberformel und den Inhalt der Truhe an. Zum Schluß benutzen wir die Teleportkugel und landen im Raum 23.

Raum 23: Mit dem Zauberstab öffnen wir die Tür.

Raum 11: Schnell noch restliche Energie tanken (geht nämlich wieder alles im Gang zum 2. Level verloren), und die obere Tür mit dem gelben Schlüssel öffnen. Das war's schon!!! ■

Stefan Schleusener

Strider II

Den Cheatmode aktiviert man hier, indem man während des Spiels *SWIFT* eingibt. Nun kann man mit der Taste E seine Energie wieder auffüllen, mit *D* die des Roboters. *R* läßt alle Bonusgegenstände wieder auftauchen, über *N* erhält man einen Bildschirm mit Systeminformationen, mit *H* hält man das Spiel an und mit der Leertaste verwandelt man sich jederzeit in einen Roboter. Mit den Cursortasten kann man sich über das gesamte Bild bewegen, wodurch man auch in ansonsten unerreichbare Regionen gelangen kann. Es gibt allerdings auch Tasten, die vermieden werden sollten, etwa *Shift* oder Esc. Ins normale Spiel gelangt man mit *HELP* zurück. ■

Tobias Hain

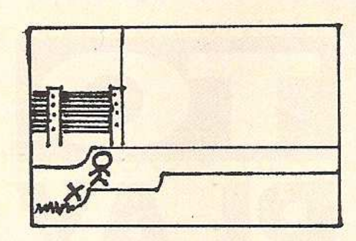
Double Dragon

Hier eine ganze Reihe Tips für das Game-Boy-Modul. Ein besonders schöner Schlag, mit dem man alle Gegner gleicher Größe bequem beseitigen kann, zuerst: Man drücke die Knöpfe A, B, A, B sehr schnell hintereinander und freue sich. Weibliche Gegner sollte man nicht mit dem *Jump Kick* angreifen, da sie darauf spezialisiert sind. Die langhaarigen Gegner greift man am besten mit einfachen Schlägen und Tritten an. Die Riesen schafft man dadurch, daß man schräg nach unten geht und sie mit einer Schlagserie angreift.

Wenn zwei Gegner dicht hintereinander stehen, sollte man den ersten nicht mit einem *Jump Kick* angreifen, da der zweite in diesem Fall meistens zurückschlägt und unseren Helden trifft. Man sollte keine Waffe aufheben, die direkt vor einem Gegner liegt, da dieser meistens schlägt und man unnötige Energie verbraucht.

In Mission 3 muß man den Riesen dazu bringen, sich auf die in der Abbildung bezeichnete Stelle zu bewegen. Nun kann man nicht mehr getroffen werden, und nach einer Reihe von Schlägen fliegt der Riese rückwärts in den Abgrund. Nachdem man den Riesen besiegt hat, geht man weiter nach rechts. Am Ende des Weges trifft unser Held auf drei langhaarige Burschen. Hier plaziert man sich so nahe wie möglich an die Kante und befördert die Gegner in den Abgrund. ■

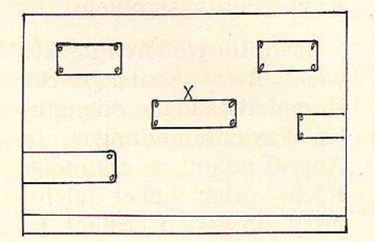
Pontus Henrikson



Super Mario Bros. 3

Die folgende Karte zeigt einen Ausschnitt aus der Welt 1-3. Wenn man an der mit X markierten Stelle angekommen ist, muß man sich zehn bis fünfzehn Sekunden lang ducken, dann fällt Mario in den Hintergrund des Bildes. Nun sollte man ganz normal weiterspielen, aber nie eine Münze aufnehmen, weil Mario sonst wieder im Vordergrund landet. Am Ende des Levels nimmt man die Karte, danach befindet man sich in Toads Haus. In der dortigen Truhe findet man eine magische Flöte. Wenn man nun an dieser Stelle die Flöte benutzt, kann man die Welten 2, 3 und 4 anwählen. Spielt man jedoch bis Welt 2 und benützt die Flöte erst dann, kann man die Welten 5, 6 und 7 anwählen. ■

H.-J. Mond





GARTENZWERGE ..

... hätten wir gerne getestet! Doch dann kam bekanntlich alles anders, und wir testeten stattdessen unermüdlich und über Jahre hinweg sage uns schreibe 5.000 Spiele! Ein Grund zum Feiern! Ein Jubiläum der Superlative! Und natürlich sollt Ihr daran teilhaben!

FÜR NUR 10–15 MARK!!!

Drei absolute Klasse-Games, allesamt ASM-proofed. Die Titel? Hier sind sie:

TURRICAN I

Der Actionhammer schlechthin. Riesige Levels, gigantische Endgegner und massenhaft Extrawaffen machten dieses Spiel zum Hit. Wir bieten dieses Game für alle Amigas, STs und die Floppies und Datasetten des C-64 an.

10 DM!

MASTERBLAZER

ist die aufgemotzte Variante des Klassikers Ballblazer. Dieses futuristische, superschnelle Sportspiel gibt es bei uns für Amiga, ST und PC ebenfalls für apokalyptische

10 DM!

M.U.D.S.

Der Nachfolger des genialen Grand Monster Slam. Nie war Football so außergewöhnlich wie bei diesem Spiel. Genauso außergewöhnlich wie der Preis für die Amiga-, ST- und PC-Fassung: Abgefahrene

15 DM!

Seid Ihr interessiert? Wollt Ihr Euch die Games holen? Dann benutzt ganz fix die Aktionskarte im hinteren Teil des Heftes! Wenn nicht, dann kauft Euch doch einen Gartenzwerg!

HOW TO PLAY Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wiedermal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt.

Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit „Euer Exzellenz", „Sehr geehrter" oder „Ey, Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich.

Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet (Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Herr Anton).

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit vergehen. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer

Michael



Oldie im November

Wehe, wenn die blaue Kugel KOMMT



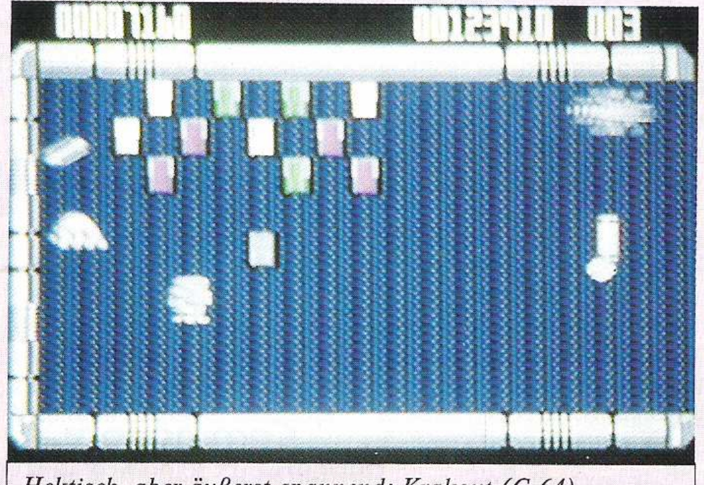
KRAKOUT

System: C-64, Spectrum, Amstrad CPC, **empf. VK-Preis (damals):** zwischen 30 und 55 DM, je nach System und Datenträger (vermutlich nicht mehr im Handel), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster aus:** ASM-Archiv.

Über fünf Jahre hat der Break-Out-Klassiker KRAKOUT schon auf dem Buckel, doch nichts hat er von seiner Faszination verloren. Wie bei den meisten Spielen dieses Genres geht es darum, alle Steine eines Screens mittels Ball abzuräumen.

Dieses Urprinzip wurde jedoch bei Krakout ganz erheblich variiert: So verschwinden nicht alle Steine sofort vom Bildschirm, sondern wandeln sich in Symbole um, müssen zweimal getroffen werden oder sind gar unverwüstlich.

Besagte Symbole sind „E" für extragroße Schläger, „G" wie „Glue", die den Ball kurzzeitig am (normalgroßen) Schläger kleben lassen, „B", das bei erneutem Treffen eine Explosion auslöst, die benachbarte Felder gleich mit zerstört, „M" lädt den Schläger mit Munition auf, per Feuerknopf läßt sich eine beliebige Reihe abschießen, und schließlich wäre da noch das „X" für ein Extra-Leben, von denen man anfangs drei hat. Außerdem gibt es noch „D" für Doppelschläger sowie „S" für eine dauerhafte Randbegrenzung, damit der Ball nicht mehr verlorengeht, und schließlich noch ein umgedrehtes Fragezeichen, das alles wieder auf „normal" zurücksetzt.



Hektisch, aber äußerst spannend: Krakout (C-64).

Das Dumme dabei ist, daß während der 100 Level zahlreiche Gegner den Ball aus der Bahn werfen wollen. Störenfriede wie ein „Mondgesicht", „Roboter" oder ein Dreieck sind harmlos und lassen sich leicht abschießen. Man muß bloß aufpassen, daß sie sich nicht zu nah am Schläger befinden, denn dann ist schnelle Reaktion vonnöten.

Anders sieht es da schon mit der „Biene" aus, die ab Level 3 immer wieder in Richtung der Seite fliegt, auf der sich der Schläger befindet. Trifft sie auf diesen, so wird er für eine bestimmte Zeit „lahmgelegt" und bleibt genau an der Stelle, wo er getroffen wurde. Da hilft nur noch beten.

Ein anderes Gegnersprite ist eine Art „Superkugel", die nach dem Ball schielt und ihn frontal erwischt. Und das Obergemeinste bei Krakout ist die blaue Kugel. Gegen sie gibt es kein Mittel außer auszuweichen! Hat sie einmal den Ball in ihren Klauen, so ist er (und damit ein Leben) verloren, denn sie frißt ihn und spuckt den Kern anschließend aus.

Zum Glück kommt man ab und zu mittels Levelsprung weiter oder erhält durch geschicktes Fangen einer Fledermaus Boni wie Extraleben, Punkte, temporäre Randbegrenzung und Sprung ins nächste Level.

Es gab zahlreiche Nachfolger zu KRAKOUT, die einen sehr, sehr gut, die anderen weniger. Das Original erreichte keiner von ihnen. Auch wenn – nach heutigen Maßstäben – die Grafik etwas überholt ist, so setzte der Sound von Ben Daglish dem ohnehin genialen Spiel noch die Krone auf. Manche C-64-Sound-Wizards können sich hier eine dicke Scheibe abschneiden!

Diejenigen, die das Spiel besitzen, können sich glücklich schätzen. Im Handel dürfte es höchstens noch auf Wühltischen zu finden sein oder im Archiv mancher Softwarehäuser, im ASM-Archiv hat Krakout jedenfalls einen Ehrenplatz. ■

KLAUS TRAFFORD



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
LIEGNITZERSTR. 13
8038 GRÖBENZELL

Telefon: 08142/9011 & 53912
Telefon: 08142/8273 & 8274
Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
BALL GAME *	39,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BETRAYAL DT.	59,90
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CONQUESTADOR	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DARKMAN DT.	38,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DER PREIS IST HEISS DT.	24,90
ELVIRA DT.	54,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL DT.	38,90
EXTREME	38,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
GEM X DT.	38,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT.	24,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HAEGAR DER SCHRECKLICHE DT. *	39,90
HALLS OF MONTEZUMA	49,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.	38,90
INVEST DT.	38,90
JAHANGIR KHAN SQUASH DT.	37,90
KEYS OF MARAMON	45,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LOGICAL DT.	37,90
MAC ARTHUR WAR	49,90
MAGIC CANDLE	45,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MERCS	38,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OUTRUN EUROPE * DT.	42,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PHANTASIE BONUS EDITION	59,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
P.P. HAMMER *	36,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
RBI 2 BASEBALL DT.	39,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
STAR CONTROL	45,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPREMACY	59,90
SWITCHBLADE DT.	39,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
THE POWER DT.	38,90
THUNDERJAWS *	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	35,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

AFTERBURNER	17,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FOOTBALLMANAGER 2	17,90
JET (SUBLOGIC)	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE	24,90
NEUROMANCER	14,90
OUTRUN	17,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SPEEDBALL	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRIDER 2	17,90
STRIKE FLEET	24,90
UN SQUADRON	17,90
UP PERISCOPE	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

3 D CONSTRUCTION KIT DT.	139,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI	69,90
ARMOUR ALLEY	69,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BARDS TALE 2 NUR 5.25"	29,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25"	29,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CASINO	69,90
CASTLES DT.	75,90
COMMAND H.Q.	75,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST	75,90
DEMONIAK	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
F14 TOMCAT	79,90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT. *	89,90
F15 II / OPER. DESERT STORM	46,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
FLIGHTSIM. SCENERY PACK	85,90
GATEWAY TO SAVAGE ...	69,90
GUNSHIP 2000 DT. *	85,90
HEART OF CHINA VGA	85,90
HILL STREET BLUES DT.	65,90
HOUND OF SHADOW NUR 5.25"	29,90
IMMORTAL DT. *	69,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
JET FIGHTER	34,90
JET FIGHTER 2 VGA	85,90
JOE MONTANAS FOOTBALL	75,90
LARRY 1 VGA VERS.	85,90
LARRY 5 *	85,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	75,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LINKS SCENERY PINEHURST	45,90
LOGICAL DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT. *	59,90
MARTIAN DREAMS	75,90
MEDAVIAL LORDS	69,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MIGHT & MAGIC 3 *	79,90
N A M DT.	89,90
NOBUNAGA AMBITION DT.	89,90
OPERATION COMBAT DT.	59,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PC SKAT	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POLICE QUEST 3 *	95,90
POWERDROME NUR 5.25"	29,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA	89,90
RISE OF THE DRAGON VGA KOMPL. DT.	84,90
RULES OF ENGAGEMENT *	75,90
SANDS OF FIRE	69,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	75,90
STRIKE FLEET NUR 5.25"	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK *	39,90
TIMEQUEST *	85,90
TONY LA RUSSAS BASEBALL *	79,90
ULTIMA 6	72,90
U M S 2 DT.	85,90
VAXINE	59,90
WARLORDS	65,90
WEAVER 2.0 *	69,90
WILD WEST WORLD DT. *	85,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2	39,90
WING COMMANDER 2 VGA *	79,90
WING COMM. 2 SPEECH ACC. PACK *	39,90
WIZARDRY 2 - 5 JE	49,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	65,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
XENON 2 MEGABLAST	29,90
YEAGER AIR COMBAT VGA	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER	299,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	189,90
SOUNDBLASTER VERS. 2.0 DT.	329,90
MIDI BOX SOUNDBL.INCL. SEQUENCER	189,90
SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT	179,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	399,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	899,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90
INFRAROTMAUS Z NIX	149,90
PC TOOLS DE LUXE 7.0	289,90

ATARI/AMIGA

3D KONSTRUCTION KIT DT.	99,90	129,90
AIRBUS 320 DT. *		72,90
AMOS COMPILER		69,90
ANTARES DT. 1 MB		69,90
ARMALYTE		59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BANDIT KINGS DT.		89,90
BATTLECHESS II DT.		59,90
BATTLE ISLE DT. *		65,90
BIG BUSINESS DT.	54,90	54,90
BIG DEAL		69,90
BOOLY DT.		65,90
BRAT DT.	59,90	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT. *		69,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CADAVER NEW LEVELS DT.		39,90
CASH KOMPL. DT.		59,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHARGE OF LIGHT BRIGADE	69,90	69,90
CONFLICT IN MIDDLE EAST 1 MB		69,90
CRUISE FOR A CORPS DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
DARKMAN DT.		59,90
DAS BOOT 1 MB DT.		69,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN 1 MB		69,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.		37,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
EXECUTIONER DT.		59,90
EYE OF THE BEHOLDER 1MB		69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FATE GATES OF DAWN DT.		69,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	75,90	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.	85,90	85,90
FRENETIC		59,90
GLÜCKSRAD KOMPL. DT		37,90
GUNBOAT 1 MB		69,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARD NOVA DT. *	59,90	59,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMS. DT.		59,90
HILL STREET BLUES DT.	59,90	59,90
HUNTER DT. *	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
KATHEDRALE KOMPL. DT. *		85,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90	25,90
KINGS BOUNTY		69,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB		85,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MEGA TRAVELLER DT.		65,90
MERCHANT COLONY DT.	69,90	69,90
MERCS	59,90	59,90
MONSTER BUSINESS DT.		59,90
MOONBASE 1 MB		75,90
M.U.D.S. DT.		65,90
N A M DT.	74,90	74,90
OUTRUN EUROPE DT. *	59,90	59,90
PGA TOUR GOLF DT.		59,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
P.P. HAMMER	54,90	54,90
PREHISTORIC	65,90	65,90
PROFLIGHT 1 MB		85,90
R-TYPE 2 DT. *		65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	49,90
RBI 2 BASEBALL	74,90	74,90
RED BARON 1MB *		79,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB *		85,90
RODLAND *		59,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB		69,90
SHADOW DANCER		59,90
SHADOW SORCERER KOMPL. DT. *	59,90	59,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB		75,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 & 2 JE		39,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
SPACE QUEST 4 1 MB *		85,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	69,90	69,90
STARFLIGHT 2 DT. *		65,90
STORMBALL DT.		59,90
STRATEGO		59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THUNDERHAWK	69,90	69,90
THUNDERJAWS *	59,90	59,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION		75,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WRECKERS DT.		65,90
WOLFPACK DT. 1 MB		74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90	74,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90
ZONE WARRIOR DT.	59,90	59,90

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

AMIGA CDTV

CD TV GRUNDGERÄT	1599,00
BATTLECHESS *	69,90
F16 FALCON INCL. MISSION 1 & 2 *	105,90
FRED FISH PD COLLECTION	109,90
HOLIDAY MAKER DT. *	69,90
HOUND OF BASKERVILLE	69,90
LEMMINGS	69,90
PSYCHO KILLER	69,90
SHIFFTRIX/LETTRIX DT.	59,90
SIM CITY	69,90
STADT DER LÖWEN DT. *	69,90
TEAM YANKEE *	75,90
TOWN WITH NO NAME	69,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY *	75,90
XENON 2 MEGABLAST *	69,90

PREISHITS AMIGA

AFTERBURNER	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLAZING THUNDER	24,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DOGS OF WAR	29,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DRAGON SPIRIT	29,90
DYNASTY WARS	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLOOD	29,90
GAUNTLET 2	24,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HARD DRIVIN	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HOSTAGES	24,90
INTERCEPTOR	29,90
INTERN. KARATE PLUS	29,90
JUNGLE JIM	29,90
JUMPING JACKSON	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LORDS OF THE RINGS SUN DT.	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIAMI CHASE	29,90
NEUROMANCER 1 MB	19,90
NEW ZEALAND STORY	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
OPERATION STEALTH DT.	29,90
OUTRUN	24,90
PASSING SHOT	29,90
PLANETFALL	29,90
POWERDROME	29,90
PROJECTILE	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCK N ROLL	24,90
ROCKSTAR	17,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SPACE ACE DT.	29,90
STARFLIGHT	29,90
STRIDER 2	24,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPERCARS 1	29,90
SWORD OF TWILLIGHT	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	29,90
TOOBIN	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
WATERLOO	29,90
WINGS OF FURY	29,90
WISHBRINGER	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
YOGI & GREED MONSTERS	24,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	159,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	79,90
SYNCRO EXPRESS 3	99,00
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern!

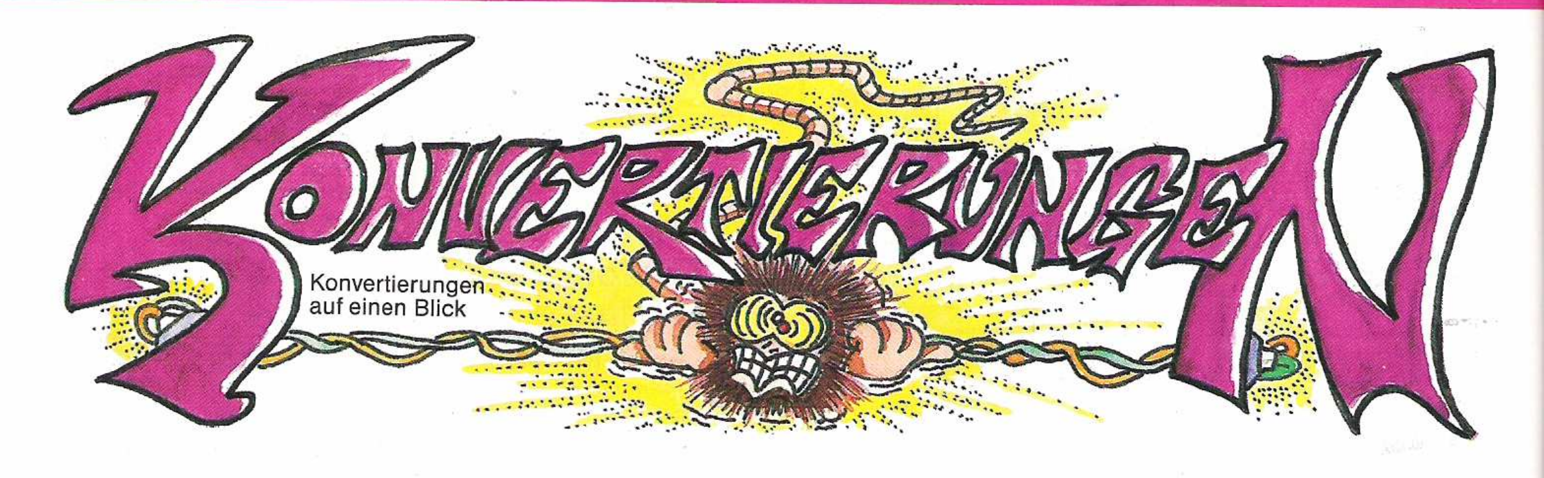
Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand



Zahlen, Daten, Fakten ...

Heute, da ich damit beschäftigt bin, dieses Vorwort zu verfassen, schreiben wir den 13. 9. 1991. Ihr seid beim Lesen auf Seite 120 angekommen und werdet auf dieser und den Seiten 121, 122, 124, 125, 126 genau 17 Konvertierungen vorfinden. Die Quersumme dieser Seitenzahlen beträgt 36. Die Anzahl der Buchstaben der Titel dieser Konvis liegt bei 229. Diese Zahl, multipliziert mit den 196 Seiten dieser Ausgabe, ergibt 44.884. Und das ist mit Abstand zuviel!!! Also, ziehen wir ganz einfach die 44.000 ab, wären damit bei 884. „8“ ist eine blöde Zahl, deshalb streichen wir nun alle „8ten“ aus unserem Ergebnis. Bleibt 4 – jämmerlich! Aber da haben wir ja noch diese mysteriöse 35, die Hausnummer unseres Verlages. Die zu 4 addiert, gibt 39 – minus 16 (mein Geburtstag) und minus 10 (soviele Leute haben sich redlich um die Fertigstellung dieser ASM bemüht), bleiben 13. 13??? Ach ja, heute ist Freitag, der 13.!! Man möge mir dieses Vorwort verzeihen!

SECRET OF THE SILVER BLADES

System: Amiga (1MByte RAM), **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** SSI, Kalifornien, USA, **Muster von:** Rainbow Arts, 4044 Kaarst 2.

Fantasy-Freunde mochten kaum noch daran glauben, doch jetzt hat SSI Wort gehalten: SECRET OF THE SILVER BLADES ist vom PC auf den AMIGA umgesetzt worden. Sechs Freunde werden ins Minenstädtchen New Verdigris gerufen, um einem Übel aus der Finsternis beizukommen.

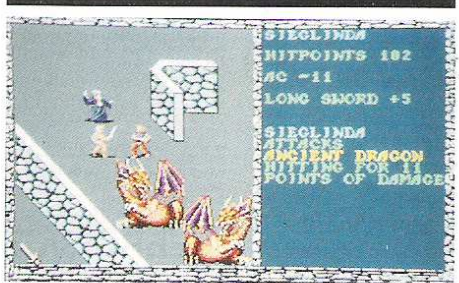
Secret ist ein klassisches *AD&D*-Rollenspiel, das diesmal in einem riesigen, unterirdischen Labyrinth spielt. Titelmusik und Geräusche sind, wie immer, ausgefeilter als jene der PC-Fassung, die Farbgebung abgewandelt. Die schräg von oben gesehenen Kämpfe laufen flott ab. Dank erträglicher Ladezeiten spielen sich auch die Silver Blades recht flüssig. Ein Geheimnis, das zu lösen sich lohnt! ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



SILENT SERVICE 2

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Microprose, **Muster von:** Hersteller.

Nach der *Microprose*-üblichen Konvertierungszeit von reichlich 1 1/2 Jahren ist diese Simulation nun endlich auf dem Amiga aufgetaucht. Um den einzig gravierenden Minuspunkt gleich vorwegzunehmen: Der Erwerb einer Festplatte ist dringend zu empfehlen, und selbst dann sind die Ladezeiten noch ganz schön knackig. Sonst hat sich eigentlich nichts geändert. Die einzelnen Grafiken haben, systembedingt, etwas an Farbe verloren, sehen aber dadurch nicht schlechter aus. Das wirkliche Tiefsee-Feeling kommt aber erst durch die Soundeffekte zustande. Diejenigen, die Silent Service 1 schon geliebt haben, brauche ich diese Simulation sowieso nicht empfehlen, alle anderen aber sollten auch schnellstens zugreifen. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12



Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



KENGI

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Software 2000, **Muster von:** Hersteller.

Jetzt bevölkern die kleinen, grünen und gelben Männchen von SOFTWARE 2000 auch den PC. Unter KENGI darf man sich so etwas ähnliches wie „Vier in einer Reihe" in drei Dimensionen vorstellen, wobei die Spielsteine eben diese Kengis sind. Hat man sich für ein Feld entschieden, auf das sie gesetzt werden sollen, werden sie per Roboterarm über das entsprechende Feld gebracht und fallengelassen. Wenn man es geschafft hat, vier Kengis in eine Reihe zu bringen, kommt ein Holzhammer und haut sie platt. Das hat nicht nur das Verschwinden der Kengis zur Folge, sondern bringt dem Spieler auch Punkte ein. Die freiwerdenden Plätze können dann wieder durch andere Kengis besetzt werden.

Die Grafik des Ganzen ist der Amigaversion ebenbürtig, der Sound dagegen



hat sich verschlechtert. Die Anleitung und auch die Steuerung sind wie gewohnt gut. Man braucht sich also nicht mit technischen Problemen rumzuschlagen, sondern kann sich voll auf das Game konzentrieren. Wenn das Spiel ersteinmal im fortgeschrittenen Stadium ist, hat man damit auch alle Hände voll zu tun – Kengi bringt die grauen Zellen ganz schön auf Trab. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	9
Spielaufbau	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

ARMALYTE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Arc Developments/ Thalamus, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Münster.

Vor fast drei Jahren, als der C-64 noch bessere Zeiten erlebte, erschien für den schon legendären 8-Bitter ein Shoot-em-up der Sonderklasse: ARMALYTE. Das Programm reizte die Möglichkeiten des Rechners voll aus und bot einen actionreichen Spielablauf – die Fangemeinde war begeistert. In diesen Tagen sind gute Entwicklungen speziell für den C-64 sehr selten geworden, selbst gute Konvertierungen von 16-Bit erlebt man nicht oft. Umgesetzt werden dafür mehr und mehr die Klassiker aus vergangenen Tagen – eben auch jenes Armalyte.

So bietet die Amiga-Konvertierung die bekannten fünf Levels des Originals, natürlich mit 16-Bit-mäßig aufgemotzten Grafiken, aber nur geringfügig geänderter Levelaufteilung. Neben den fünf Game-on-Sounds gibt's als weitere Goodies eine Titel- und Highscore-Melodie, dazu weitere Kompositionen für den Vor- und Abspann. Damit wären wir gleich beim ersten Haken: Die Ladezei-



ten für Intro, Titel und Endsequenz sind mehr als nervig. Und mag der Spielaufbau auch beibehalten worden sein, so wirkt er für heutige Verhältnisse doch etwas antiquiert. Hinzu kommt der (trotz Extrawaffen) knackige Schwierigkeitsgrad mit häufigen Frusteinlagen, die durch das mäßige Design der Endgegner und Feindsprites kaum belohnt werden können. Unbedingt schlecht ist diese Umsetzung sicher nicht, aber aus der Masse kann sich Armalyte mit dem Gebotenen nicht herausheben. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

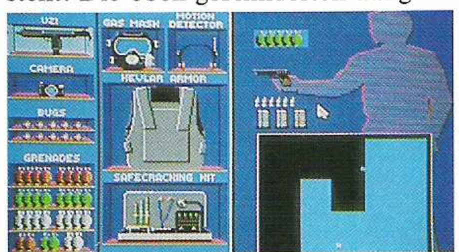
»BRAUCHBAR«

COVERT ACTION

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Microprose, **Muster von:** Hersteller.

Einbrechen, Verfolgungsjagden, Telefone anzapfen und Codes entschlüsseln muß man unter anderem bei COVERT ACTION. MICROPROSE läßt nun auch die AMIGA-User am spannenden Agentenleben teilhaben. Je nachdem, wie hoch man den Schwierigkeitsgrad eingestellt hat, bekommt man es mit Problemen unterschiedlicher Tragweite zu tun. Alle diese Stories sind gut angelegt, fast wie im richtigen Leben. Die daraus resultierende Atmosphäre wird aber dennoch durch die nicht ganz so gelungene Grafik etwas gemindert. Die Steuerung hingegen ist wiederum gut gelungen, Bedienungsprobleme sind hier ein Fremdwort.

Damit kein falscher Eindruck entsteht: Die oben geschilderten Tätigkei-



ten sind nicht alles, was der Hobby-Agent zu tun hat. Es sind immer wieder Leute zu treffen und zu befragen, Akten zu sichten und so weiter.

Alles in allem eine gelungene Umsetzung des Agenten-Games, schade nur, daß die Grafik nicht besser gelungen ist.

Dirk Fuchser



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

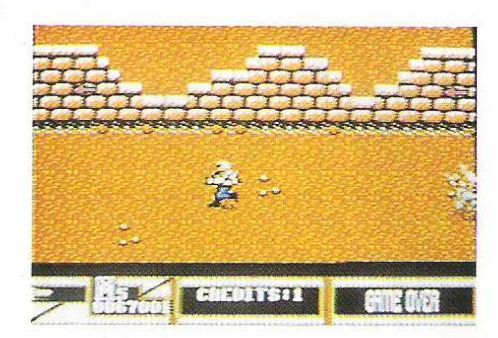
Grafik	6
Parser/Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

MERCS

System: C64 **empf. VK-Preis:** ca. 55 DM **Hersteller:** Tengen/Domark **Muster von:** Hersteller

Nach der völlig mißlungenen Amiga/ST-Fassungen malträtiert uns DOMARK nun mit der C-64-Version des Söldner-Krampfs MERCS. War die Grafik bei den früheren Versionen schon schlimm genug, so hat sie nun ihren vorläufigen Tiefpunkt erreicht. Kleine, häßlich gefärbte Spritehaufen ruckeln über den Bildschirm und verbreiten Gefühle des Grauens beim Spieler. Wahrscheinlich hat man nicht ohne Grund das Foto der 64er-Fassung auf der Packung abgedruckt. Beim Sound sieht's auch nicht besser aus. Einfallslose Düdeldü-Titelmusik zieht sich durch das ganze Spiel.



Von Effekten keine Spur. Wozu auch, bei diesem Spiel bleibt eh' niemand lange vor dem Rechner sitzen.

Kaufen sollten sich dieses Programm nur Leute, die gerade keinen Gulli zur Verfügung haben, in den sie ihr Geld werfen können. ■

Guido Alt



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	2

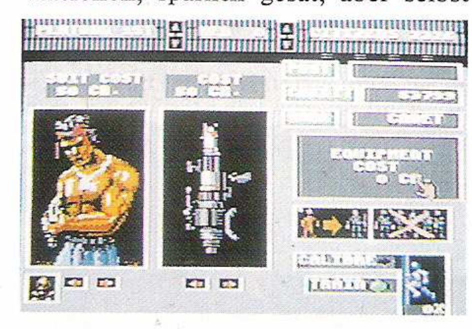
»MIES«

SUPREMACY

System: C64 **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM **Hersteller:** Virgin **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst

Des Spielers Wille geschehe nun auch auf dem guten alten Brotkasten. Nach ziemlich langer Wartezeit ist das Weltraumstrategieepos SUPREMACY nun endlich für den 64er erschienen. Erfreulicherweise hat man sich Mühe bei der Umsetzung gegeben.

Schon das ausführliche, wenn auch englischsprachige (eine deutsche Kurzanleitung ist beigefügt) Handbuch führt den zukünftigen Herrscher des Weltalls detailliert in seine Aufgaben ein. Die Grafiken sind gut umgesetzt worden, lediglich die kleinen Animationen sowie einige Zwischenbilder fehlen. Man kann halt nicht alles haben. Die Titelmelodie ist gewohnt düster, aber stimmungsvoll. Effekte sind, wie schon bei den „großen" Versionen, spärlich gesät, aber selbst



für 64er Verhältnisse gut. Aber letztendlich zählt ja der Spielspaß und der ist nach wie vor noch genauso groß.

Für Strategiefans, aber auch für Neueinsteiger in dieses Genre eine lohnenswerte Anschaffung. Viel Spaß beim Erobern. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielaufbau	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

»PRIMA«

BILLY THE KID

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Hersteller.

Billy The Kid oder Pat Garret, das ist hier die Frage! Einen der beiden Helden gilt es in dieser Amiga-Umsetzung zu spielen. Während Billy eine Gang zusammenstellen muß, holt folgt Pat der Fährte des Verbrechens zwecks Arbeitsbeschaffungsmaßnahme für den Henker.

Eine große Landkarte zeigt alle relevanten Stellen, seien es nun die diversen Westernstädtchen, die Ranchen oder auch das Indianerreservat. Die Mausanwahl bringt den Helden direkt ins Geschehen. So kann er beispielsweise durch die Stadt schlendern, die Bank oder den Saloon besuchen, beim Waffenhändler 'reinschauen und dergleichen mehr.

All das kommt animiert, aber leider wurde hierbei (genau wie bei allen anderen Bewertungskriterien) die Rechnerleistung in keiner Weise ausgenützt. Befindet sich mehr als ein Sprite auf dem Screen, kommen sämtliche Westernnasen ins Ruckeln. Auch die Hin-



tergrundgrafiken sind eher im Spartarif gehalten. Der Sound nervt und läuft je nach Rechneraktivität mal schnell, mal langsam.

Das Ärgste sind aber die ständigen Unterbrechungen zwecks Nachladen, wobei das Jonglieren der drei Disketten schon eine nette Zirkusnummer abgeben würde. Hier hilft höchstens eine Festplatte, die aber die wenigsten unter uns ihr eigen nennen können. ■

Cruiser

ASM-BEWERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	4

»PEINLICH«



AMIGA Köln '91
KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31. 10.-03. 11. 1991
(31. 10. 91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.
'90
DAS
MEGA-PACK!!
JAHRGANG ASM '90
10 AUSGABEN KOMPLETT*
FÜR NUR
60,– DM
INCL. 1 SAMMELORDNER
Bitte
Bestellkarte
benutzen!
* solange Vorrat reicht

ENCHANTED LAND

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Thalion, 483 Gütersloh, **Muster von:** Die Cassette, 495 Münster.

Wer schon immer einmal ein ENCHANTED LAND besuchen wollte, kann dies jetzt auf dem AMIGA tun. Im Land Damiran sind die Teile des „Herz des Wissens" zu finden und nebenbei vielerlei Viehzeug zu vernichten. THALIONS märchenhaftes Hüpfspiel ist, mit verschönerter Begleitmusik, umgesetzt worden.



Sechs lange Level warten auf Zauberer Kurgan. Springende, fliegende und schwimmende Feinde erschweren das Wichtelleben. Natürlich gibt es im Gegenzug jede Menge Boni und Extrawaffen. Auch versteckte Höhlen dürfen nicht fehlen.

Leider sind die Anzeigenleiste nicht größer und erkennbarer, das Handbüchlein nicht besser und das Geschehen nicht weniger hektisch geworden als auf dem ST. Dabei hemmt das Nachladen mancher Bilder den Spielfluß. Wer sich davon nicht irritieren läßt, bekommt ein hübsches Actionspiel mit sehenswerter Grafik für sein Geld. Für Nervenstarke mit ruhigen Fingern. Anfänger sollten erst einmal probespielen. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

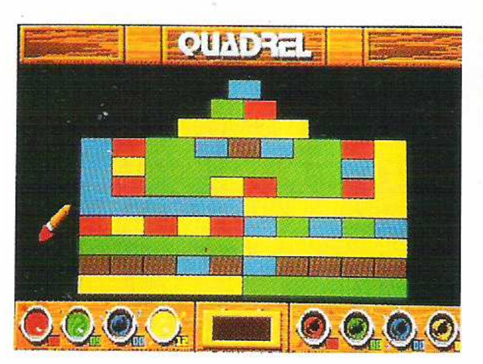
Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

QUADREL

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 90, **Hersteller:** Loriciel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Fingerhuth, 2 Hamburg 76.

Gar nicht so einfach! Eine geometrische, in lauter Felder unterteilte Figur muß kästchenweise eingefärbt werden. Dazu steht eine begrenzte Menge von vier Farben zur Verfügung. Man kann Figuren unterschiedlicher Komplexität wählen, gegen die Zeit oder auch mit einem Freund spielen und im Notfall eine Hilfsfunktion aufrufen. Wer es sich bei



QUADREL ganz schwer machen will, wählt die „Imposed"-Option. Bei ihr wird das nächste zu färbende Feld vorgegeben.

Der klare, einfache Aufbau reizt auch auf dem ST zu so manchem Spielchen. Leider dauert es stets eine Weile, bis das gewählte Feld eingefärbt wird: Da hätte das Team von LORICIEL besser aufpassen müssen. Aufgrund der „Ladehemmung" gibt es einen Punkteabzug. Trotzdem ist Quadrel eine nette Abwechslung für zwischendurch. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	8
Spielaufbau	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

KING'S BOUNTY

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** New World Computing, **Muster von:** Fingerhuth, 2 Hamburg 76.

Fast ein Jahr hat es gedauert, bis NEW WORLD COMPUTING seinen Strategie-Einstieg umsetzte. Jetzt können auch AMIGA-Besitzer das Szepter der Ordnung suchen, um König Maximus und damit das Land vor dem Bösen zu retten. KING'S BOUNTY, der einfache, aber erfrischende Strategie- und Rollenspiel-Mix, macht auch auf dem Amiga einen



Riesenspaß. Man hat die Wahl zwischen vier Figuren und ebensovielen Schwierigkeitsgraden. Bei jedem neuen Spiel sind Schätze und Bösewichte anders verteilt.

Solide Grafik, hübsche Klänge und erträgliche Ladezeiten lassen auch auf dem Amiga den Spielspaß nicht ins Wanken kommen. Das schön gestaltete englische Handbuch tut ein Übriges dazu. Für eingefleischte Strategen nur ein Häppchen, ist King's Bounty vor allem jenen Fantasyfreunden zu empfehlen, die sich noch nicht recht an das Strategiefach getraut haben.

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	11
Spielaufbau	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

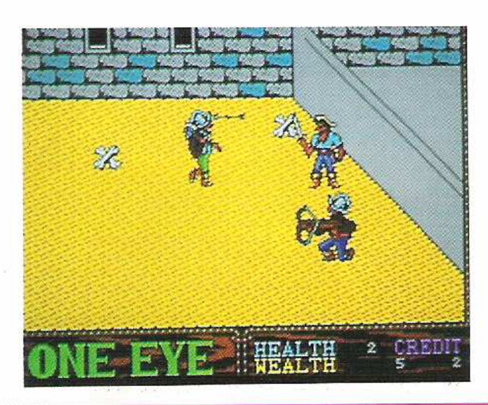
»PRIMA«

SKULL & CROSS-BONES

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM (!), **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Gerds Computer-Eckerl, 8012 Ottobrunn.

SKULL & CROSSBONES, zu deutsch „Totenkopf und gekreuzte Knochen" - dieses Warnzeichen finden wir auf allen Substanzen, die giftig oder sonst irgendwie gefährlich sind. PC-User sollten sich diese Warnung zu Herzen nehmen, es sei denn, Sie sind Fans von mieser Grafik/Animation. Auch wenn man auf rukkelnde Bildschirme steht, wird man bei diesem Piratenspiel bestens bedient. Die Anleitung ist zweisprachig - englisch und italienisch. Die Mühe der Übersetzung kann man sich aber trotzdem sparen. In der Anleitung stand zwar, daß das Game mit dem Stick bedienbar ist, ich konnte davon aber nichts feststellen. So mußte ich dieses entsetzliche Gezappel mit den Tasten bedienen, die aber, oh Wunder, frei definierbar sind. 100 deutsche Mark für diese entsetzliche Automatenumsetzung sind wirklich schon jenseits der Schmerzgrenze. Alternativ würde ich Freunden der Seefahrt vorschlagen, einen Hunderter zu einem Schiffchen zu falten und dieses Schiffchen auf einem nahegelegenen Gewässer auf die Reise zu schicken. Wenn man den Hunni auf diese Weise nutzt, hat man wenigstens für zehn Minuten Freude. ■

df





ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	2
Sound (Adlib)	4
Spielablauf	1
Motivation	0
Gesamtnote	1

»MIES«

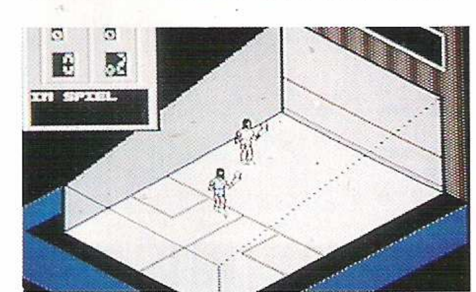
JAHANGIR KHAN W. C. SQUASH

System: Commodore 64, **empf. VK-Preis:** ca. 55 Mark, **Hersteller:** Krisalis, Rotherham, England, **Muster von:** Krisalis.

Weiter geht's mit Squash. Diesmal auf dem 64er. Der Titel: JAHANGIR WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH. Die Macher: KRISALIS. Das „Testat": „Dürftig".

Die Grundidee des wirklich gut spielbaren 16bit-Games ist zwar auf dem C-64 angewandt, aber scheußlich umgesetzt worden. Leider „glänzt" der Vize-Weltmeister 1992 (J. Khan) mit leerem Screen, wo sich zwei Leutchen tummeln, um sich den kleinen Gummiball um die Wände und Ohren zu hauen. Die Spielbarkeit leidet unter der verzwickten Stick-Steuerung; die grafische Darstellung ist unter aller 64er-Würde; nur der (Titel-) Sound ist ganz annehmbar. Das allein reicht aber nicht.

Vergessen wir mal das Technische und wenden uns dem Gameplay zu: Es sind alle Teile des „Manager-Menüs" naht-, aber saftlos übernommen worden. Das Hauptaugenmerk liegt darauf, den WM-Cup zu holen. Dies ist, wie Amiga, ST und PC bewiesen, spielerisch durchaus drin. Nur: Beim 64er kann man schon froh sein, mal an die Murmel zu kommen. Die Spieler bewegen sich zu langsam und „unmotiviert". Nur die Kugel (in Weiß) ist gut zu verfolgen. Aber, was nützt's, wenn man mit der Steuerung Probleme hat? Vielleicht lag's ja auch an meiner Dusseligkeit? Dennoch bleibt eines stehen: Die Squash-Variante auf dem 64er ist schnell erdacht und flüchtig gemacht. ■ *mk*





ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	5
(Titel-) Sound	7
Realitätsnähe	7
Motivation	3
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

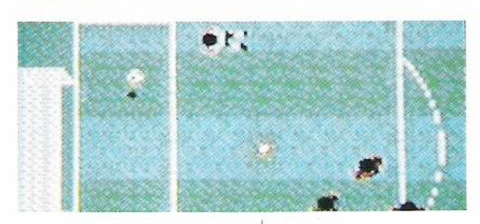
MANCHESTER UNITED EUROPE

System: Commodore 64, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Krisalis, Rotherham, England, **Muster von:** Krisalis, **Besonderheit:** Zwei-Spieler-Modus.

Die C-64ER-Umsetzung ist bei MANCHESTER UNITED EUROPE ein Problem. **Gut:** Die Steuerung während des Matches, der Keeper hat einiges zu bieten, der Einsatz der SPACE-Taste, mit der man nicht nur den Anstoß beschleunigen, sondern auch „absichtliche Spielverzögerung" unterbinden kann, Zwei-Spieler-Option, man kann sich seine eigene Elf zusammenbasteln, zahlreiche internationale Cups.

Schlecht: Im „Manager-Menü-Teil" geht's drunter und drüber, man kann NICHT zu jeder Zeit ein Freundschaftsspiel bestreiten, die grafische Darstellung, der Sound, die Übersichtlichkeit auf dem Rasen oder der Programmfehler, daß der Club „VVV" „Europameister" wird. Bisweilen kommt es vor, daß man ein Freundschaftsspiel anwählt, welches aber nicht „akzeptiert" wird. Hat man sich vorher für eine Teilnahme an einem der Europa-Pokale entschieden, läuft nichts anderes !!!. Man hat schon manchmal das Gefühl, als ob der 64er „zum Tode verurteilt" worden ist. MANCHESTER UNITED EUROPE (C64) hat mich zwar auf den grünen Compi-Rasen zurückgeholt. Doch: Die Meisterschaften werde ich eine „8er-Klasse höher" austragen. ■

mk



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	6
Sound	5
Realitätsnähe	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

WRATH OF THE DEMON

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Readysoft, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Action-Games sind für den PC ja bekanntlich immer noch recht dünn gesät. Um so erfreulicher ist es da, daß Wrath Of The Demon aus dem Hause Readysoft jetzt für den PC umgesetzt worden ist. Dieses Game hebt sich durch die gute technische Qualität wohltuend von vielen anderen Action-Games für den PC ab. User, die über keine Soundkarte verfügen, werden sich jedoch mit einem Stummfilm begnügen müssen, denn der interne Lautsprecher gibt keinen Ton von sich. Bedient wird dieser „Rausch der Farben" wahlweise mit den Tasten oder dem Stick, wobei letzterer Methode eindeutig der Vorzug zu geben ist. Die deutsche Anleitung ist zwar etwas knapp, läßt aber keine wesentliche Frage offen. Wrath Of The Demon ist ziemlich umfangreich, was spätestens beim Blick



auf die sechs zum Lieferumfang gehörenden Disketten, sichtbar wird. Jeder Level stellt den Spieler vor eine andere Aufgabe. So konnte ich bei diesem technisch sehr gut gemachten Game nur die völlige Tonlosigkeit – wenn man keine Soundkarte verwendet – bemängeln. Doch auch ohne Ton macht es noch Spaß, sich durch die vielen verschiedenen Bilder zu kämpfen. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound (Karte)	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gsamtnote	9

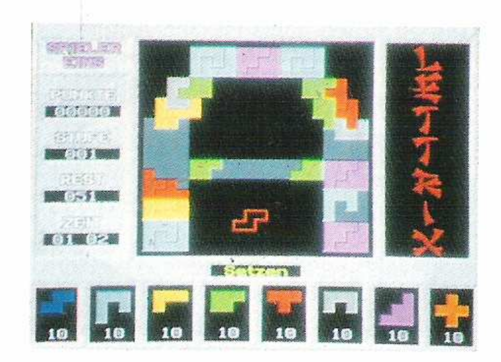
»PRIMA«

SHIFTRIX & LETTRIX

System: CDTV, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Software 2000, **Muster von:** Hersteller.

Zwei zum Preis von einem – Software 2000 macht's möglich. Die beiden Knobelspiele Shiftrix und Lettrix sind zusammen auf einer CD untergebracht. So steht dem Spieler als erstes die Entscheidung ins Haus, mit welchem der beiden Steinchenschiebespielchen er es zuerst aufnehmen will. Ich hatte mich an dieser Stelle für Shiftrix entschieden. Hierbei geht es darum, gleichartig gekennzeichnete Steine miteinander in Kontakt zu bringen, worauf sie zu einem Mauerwerk erstarren. Sind alle Steine vermauert, ist der Level gelöst. Klingt einfach, nicht wahr? Wäre es auch, wenn da nicht dieses fiese Zeitlimit wäre. Das gleiche Zeitproblem stellt sich auch bei Lettrix, jedoch besteht die Aufgabe hierbei darin, Buchstaben mit Puzzleteilen auszufüllen. Bei Lettrix wird aber nicht geschoben, sondern gelegt und rotiert.

Die Grafik ist bei beiden Spielen nicht besser als bei den Compi-Versionen, jedoch sind die Ladezeiten enorm kurz. Der größte Nachteil gegenüber den Compiversionen ist jedoch die Bedienbarkeit: Mit dem guten alten Stick lassen sich die Spielsteine deutlich besser bewegen als mit der Fernbedienung des CDTV. Laut Commodore soll die Not aber in diesen Tagen zu Ende sein; es wird bald auch einen Stick für CDTV geben. Sowie so ein Teil bei uns in der Redaktion eintrifft, werden wir Euch über unsere Erfahrungen berichten. ■



Dirk Fuchser



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Shiftrix/Lettrix
Grafik	4/4
Anleitung	7/9
Spielaufbau	8/8
Motivation	8/9
Gesamtnote	8/9

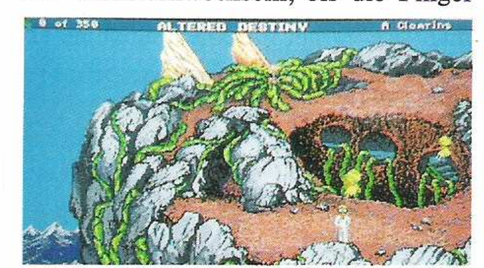
»BRAUCHBAR«

ALTERED DESTINY

System: Amiga (1MB), **empf. VK-Preis** ca. 90 DM., **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Auf dem PC hatte das Spiel Altered Destiny von Accolade eigentlich nicht schlecht abgeschnitten. Das einzige Manko war die Grafik (laut B. Zimmermann 64er mäßig). Auf dem Amiga, so dachte ich, müßte eigentlich dieser Minuspunkt behoben und deshalb das Spiel recht gut sein. Aber denkste:

Nach drei Jahren Ladezeit und nochmal soviel Warterei, bis der langweilige Vorspann abgelaufen ist, kommen wir endlich in den Genuß, etwas aktiv am Screen zu tun. Per Maus und Tastatur versuchen wir, uns in der surrealen Welt des Spiels zu behaupten. Dabei wird die Geduld des Spielers aber auf eine harte Probe gestellt. Für jede Kleinigkeit und für jede Texteinblendung greift der Rechner auf eine der sechs Disketten zu. Selbst mit zweitem Laufwerk ist man am Diskettenwechseln, bis die Finger bluten. Daß sich das nicht gerade positiv auf den Spielablauf auswirkt, ist ja klar.



Selbst die Grafik ist von der PC Version nicht wesentlich verbessert worden und der Sound ist auch nicht das Gelbe vom Ei. Im Gegenteil, er geht mit der Zeit ziemlich auf die Nerven.

Fazit: Ein Satz mit X – das war wohl nix! ■

Lars Rückert



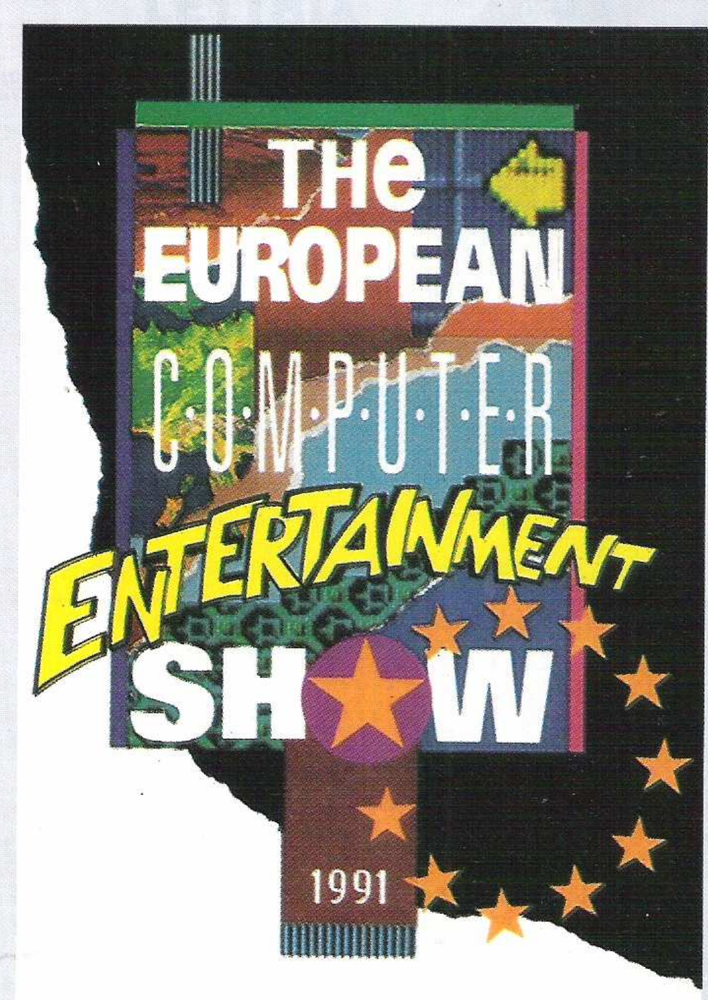
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	4
Handlung	6
Atmosphäre	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

EINE MESSE

... war die Londoner ECTS vom September zwar nicht, doch machte sich unter dem Dache des prachtvollen Earl's Court 2-Messebaus ein starker Schwund an vertretenen Herstellern deutlich bemerkbar. Die waren ob der horrenden Messekosten in umliegende Hotels ausgewichen, von wo aus sie ihre Geschäfte abwickelten. Mancherorts munkelte man bereits, daß die Messe im nächsten Jahr bereits nicht mehr stattfinden werde – alles deutet darauf hin, nicht zuletzt da Organisator EMAP die Öffentlichkeit drei Wochen vor dem Veranstaltungstermin ausgeschlossen hatte. Für uns bedeutete das einen Haufen Taxikosten und enge Termine, doch alles in allem hat es sich gelohnt. Hier nun unser Bericht.



OHNE HALLE . . .

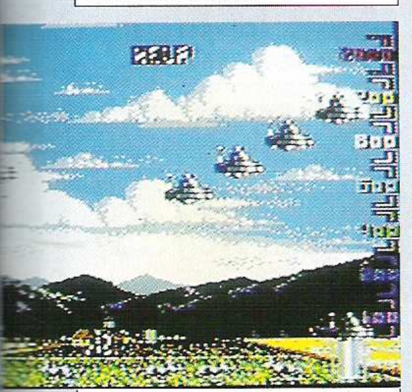
Vorab sei noch zu bemerken, daß Compilations, die auf dieser Messe vorgestellt worden sind, nicht in diesem Messebericht, sondern in den News auftauchen, um einen besseren Überblick über die wirklichen Neuigkeiten der einzelnen Firmen gewährleisten zu können.



Eine „gefährliche Fracht" im Rollenspiel-Look.



Reine Männersache: Audiogenics W.C. Rugby.



Ein Klassiker kehrt zurück: Super Space Invadus für den C64.

Accolade

Neben **Turrican** für das Mega Drive (Test voraussichtlich in der nächsten Ausgabe) stehen für die nächste Zeit die nachfolgenden Titel auf dem Fahrplan von Accolade.

Mitte Oktober wird **Mike Ditka's Ultimate Football** sein Unwesen auch auf Mega Drive und PC treiben.

Elvira II – Jaws of Cerberus wird dann ebenfalls für den PC erhältlich sein – ein Titel, denke ich, den man sich schon jetzt vormerken sollte. Aufgabe des Spielers wird es sein, Elvira vor dem Höllenhund Zerberus zu retten, den es in unsere Dimension verschlagen hat.

Gegen Ende Oktober wird **Spellcasting 201: The Sorceror's Appliance** für PC erhältlich sein. Alle Fans des ersten Teils werden auch hier sicher wieder auf ihre Kosten kommen, da Steve Meretzky wieder seine Finger im Spiel hatte. Erfreulich für Accolade: Man hat sich die Exklusivrechte auch für kommende Produktionen gesichert.

Desweiteren kommt im November das neue Les-Manley-Adventure **Lost in L.A.**, bei dem reihenweise Stars abhanden kommen. Hoffen wir das Beste. Zeitgleich mit diesem Titel erscheint das zweite Elvira-Abenteuer für Amiga und Atari ST.

Ein hoffentlich besonderes Ereignis wird die Umsetzung des **Home Alone**-Films für PC und Amiga sein. Wer Kevin kennt, soll natürlich kaufen. Unsere Meinung: ASM-Test abwarten.

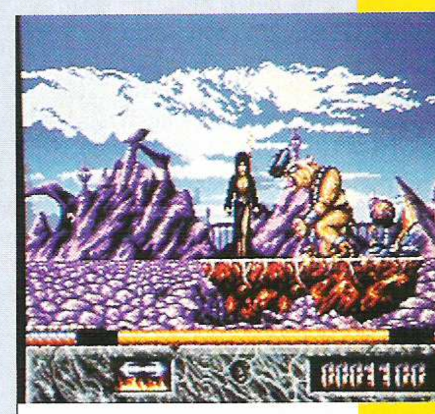
Desweiteren sind **Hardball III**, **Jack Unlimited**-Golf für PC-VGA und ein Jack Nicklaus-Golf fürs CDTV angekündigt.

Audiogenic

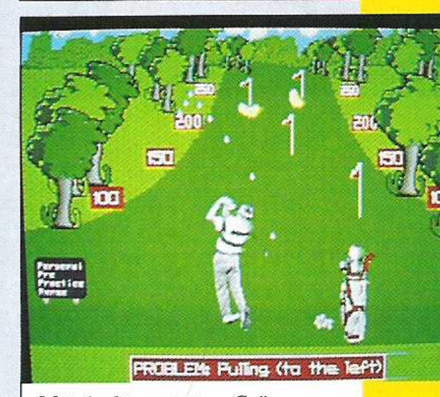
Hier gab's nicht besonders viele News zu sehen. Kommende Titel sind **World Class Rugby** (Amiga, ST, C-64, Schneider & Spectrum), eine Umsetzung des in Deutschland nur mäßig populären Sports von **Denton Designs**-Team, **Super League Manager** (Amiga 1MB, ST), einen weiteren Fußballmanager (Test in der kommenden Ausgabe!) sowie **Graham Gooch World Class Cricket** – wenn Sie wissen, was ich meine – und **Personal Pro** (PC), das schwer nach einer Golfsimulation aussah. **Lone Wolf** für den PC läßt ebenfalls noch auf sich warten.

Domark

Claire führte uns in rummeliger Messe-Atmosphäre durch die Neuheiten von Domark. **Thunderjaws** ist fast raus, ASM berichtete bereits. Weiter geht's mit **Mig 29M Super Fulcrum** (PC, Amiga, ST, Archimedes), dem Nachfolger vom alten *Mig 29*, **Rugby – The World Cup** (Amiga, ST, C-64), **Super Space Invaders** (PC, Amiga, ST, Schneider, C-64, Spectrum), **Race Drivin'** (PC, Amiga, ST, C-64) und **Pitfighter** (PC, Amiga, ST, Schneider, C-64, Spectrum), die Umsetzung des Atari-Prügelautomaten.



Elvira – diesmal als Action-Spiel.



Mit Audiogenic ins Grüne

Electronic Arts

Die 'gebürtigen Amerikaner' verschonten uns nicht. Hier das Ergebnis einer überquellenden Pressemappe. Allein für das Sega Mega Drive erscheinen demnächst folgende Titel:

Road Rash, Motorradrennen ohne Regeln, dafür mit Prügelei etc., **The Immortal**, **Marble Madness**, **Starflight**, **Shadow of the Beast**, **Fatal Rewind** (alias *Killing Game Show* – wie auch *Shadow of the Beast* ein Produkt der Zu-



Ein Theater des Grauens für den ST.

sammenarbeit zwischen Psygnosis und EA.), **F-22 Interceptor** und **Rings of Power.**

Aber keine Angst, es gibt auch noch Software für die Heimcomputer, nämlich:

Populous II, welches im Dezember für Amiga und ST erscheint, **Lord of the Rings, Volume II** (Oktober, PC), **Powermonger – The World War I Edition** (Dezember, Amiga & ST), **DPaint IV** (dürfte inzwischen draußen sein, Amiga), **Cyber Fight** (Spätherbst, PC), **The Bard's Tale Construction Set** (Oktober, PC), ein Spiel zum fünfundzwanzigsten Geburtstag der 'Enterprise', nämlich **Star Trek: The 25th Anniversary** (wer hätte es gedacht), Jez San's **Birds of Prey** (November, Amiga, PC, ST), **Harpoon Challenger Pack, Patriot, Theatre of War & ABC Sports Winter Games**. Ächz!

Dazu kommen noch drei Umsetzungen älterer Titel, nämlich **Hard Nova** und **Strike Fleet** (Amiga & ST) sowie **Starflight II** (Amiga), welche im Oktober erhältlich sein sollen.



Umsetzung für Amiga und ST: Hard Nova.



The Cool Croc Twins: Witzig! Spritzig! Gut?



Starflight II (Amiga)



Power Monger II: schon bald erhältlich.

Electronic Zoo

Siehe auch Seite 47 in dieser Ausgabe! Weitere Ankündigungen waren **Fireforce** (Amiga, ST, Dezember), ramboesques Ballergame, **Abandoned Places** (Amiga, ST, PC, deutsch), eine *Dungeon Master*-artiges Rollenspiel und **Under Pressure** (Amiga, ST, PC, demnächst) von Eldritch the Cat.

Elite

Last Battle: Für Sega Mega und C-64 ist die Ninja-Prügelei bereits erhältlich, soll's in diesem Oktober für Amiga, ST und PC geben. Außerdem kommen **European Championship 1992**, der Nachfolger von *World Cup '90* für Amiga, PC und ST im nächsten Februar, **Dragon's Lair** fürs NES (Oktober), **Dragon's Lair – The Legend** für den Game Boy (Januar) und **Caveman Ninja** für NES (April) und Game Boy (Juni). Der Nächste bitte...

Empire

Hier stehen folgende Programme auf der 'Release Schedule':

Volfied (PC, Amiga, ST, C-64), ein weiterer Clone des weit unterschätzten *Qix*, **Deathbringer** (Amiga, PC, ST, C-64), ein Barbaren-Metzelspiel, **The Cool Croc Twins** (Amiga, PC, ST, C-64), ein Niedlich-Jump'n'Run, **Space 1889** (PC, Amiga, ST), das lang angekündigte Rollenspiel, **Megatraveller 2** (PC, Amiga, ST), **Twilight 2000** (PC, Amiga, ST), eine Endzeit-Rollenspiel, **International Sports Challenge** (PC, Amiga, ST, C-64), ein neues *Summer-, Winter-, Sonstwas-Games*, **Eye of the Storm** (PC, Amiga, ST), eine *Running Man*-Story und **Team Yankee II – The Pacific Islands** (Amiga, ST, PC) für Panzerfreunde.

Flair Software

Einen Leckerbissen besonderer Güte hatte man hier vorzuweisen: **Elvira – The Arcade Game**! Grafisch und auch technisch konnte dieses Jump'n'Run mit Denkeinlagen beeindrucken, und man kann ganz sicher auf das endgültige Spiel gespannt sein. Elvira-Fans kommen auf ihre Kosten. Das Game gibt's vorerst auf Amiga – bis Weihnachten sollte es soweit sein.

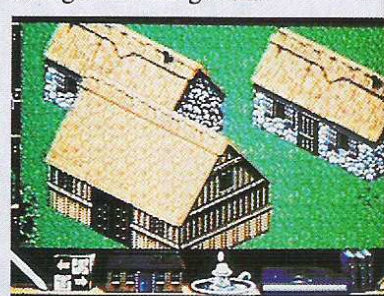
Genias

Lediglich eine Neuheit bei den Elite-Verbündeten: **Top Wrestling** wird im Dezember für Amiga, PC und C-64 erscheinen.

Gremlin Graphics

Gremlin kann man getrost als 'Aufsteiger des Jahres' durchgehen lassen. Hatten die Jungs aus Sheffield eine schwache Phase in ihrer 16-Bit-Anfangszeit, kommen sie jetzt umso stärker zurück.

Für **Pegasus** gab's noch kein Release-Date. Im Spiel geht's darum, Kristalle einzusammeln und alles zu retten etc. **Harlequin** hingegen wurde auf der Messe gezeigt. Dieses Action-Jump'n'Run soll es noch im Oktober für Amiga und ST geben.



Strategisches von Gremlin: Flag



Daemonsgate I fürn PC.



Die VideoKids schlagen zu ...



Gremlins Harlequin



Im Dezember erscheint **VideoKid**, ebenfalls für ST und Amiga, ebenfalls ein Baller-Hüpfspiel, bei dem der Held in einem Videorekorder gefangen ist. Wie dem auch sei, weitere Titel werden sein: **Flag** (PC, Amiga, ST, Frühjahr), ein strategisches Spielchen, **Daemonsgate I - Dorovans Key** (Amiga, ST, PC, Dezember), ein Rollenspiel im *Faery Tale*-Look, und **Suspicious Cargo** (Amiga, ST, Oktober), ein Adventure (siehe auch News-Teil dieser Ausgabe).

Infogrames

Hier zeigte man lediglich vier neue Produkte. Auf geht's:

Mit **Aeternam** versucht man in Richtung *Lucasfilm* auszuteilen. Als ersten Teil einer Adventure-Saga angekündiogt, soll das Produkt auf PC mit Höchststandards konkurrieren können. Eine CD-Fassung ist übrigens auch angekündigt.

7 Colours ist ein neues Logik-Farbspiel aus Rußland. Ziel ist es, 50% des Bildschirms zu 'erobern'. Systeme: Amiga, PC, ST.

Weiter geht's mit **Playroom**, einem Lernprogramm, welches für Drei- bis Achtjährige gedacht ist. Auf lustige Art und Weise soll das Lernen aller deutschen, englischen, französischen und spanischen Kinder im Besitz eines PC, Amiga oder ST erleichtert werden.

Viertes Programm im Bunde ist **Advantage Tennis**, eine weitere Tennis-Simulation für Amiga, PC und ST. Tests in Kürze!

Linel

Nach der etwas müden Action-*Unendliche Geschichte II* ist nun das **Unendliche Geschichte II**-Rollenspiel für Amiga, ST und PC angesagt. **Kaiser** soll es – ebenso wie das neue **The Game of Life**, das Spiel zum Biologieunterricht – demnächst für PC, Amiga und auch ST geben. Nebenbei erscheint ein Soundtool namens **Sound FX** (Amiga, PC (intern, AdLib, Soundblaster)), welches auf den Routinen basiert, mit denen die Linel-Spielmusiken ge*handle*t werden.

Lucasfilm

Viel Neues gab es hier nicht zu sehen. Über **Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Zak Mc Kracken** in VGA und der 'sprechenden' Version von **Loom** auf CD-ROM hat man ja schon genug gehört.

Neuankündigungen hingegen waren **Star Wars** (November), **The Empire Strikes Back** (Februar) und **Defenders of Dynatron City** (ebenfalls Februar), die allesamt fürs NES erscheinen werden. Der Deutschland-Termin? Der steht in den Sternen.

MicroProse

Die meisten Presse-Infos hatten wir ja bereits vor der Messe bekommen. Trotzdem gibt's jetzt noch **A.T.A.C.**, was für *Advanced Tactical Air Command* steht, eine Mischung aus Flugsimulation und Strategiespiel, sowie **Sid Meier's Civilisation**, das bereits jetzt als Klassiker gehandelt wird. Worum es geht? Na, um Zivilisationen eben... Test folgt, alsbald möglich.

Millennium

Bei den Jungs aus Cambridge steht nicht ganz soviel auf der Liste. Hier kommen in Kürze **Strike II** (PC), eine futuristische Flugsimulation, **Robocod** (Amiga, ST), der Nachfolger von *James Pond*, **Cybornetics** (Amiga, PC, ST, Februar), SciFi-Strategie, und **Global Effect** (Amiga, PC, ST, März), eine weitere, die Umwelt stark einbeziehende strategische Simulation.

Mindscape

Am **Mindscape**-Stand gab's verschiedene Dinge zu sehen. Zum einen liefen auf einer Video-Leinwand Demos von **Wing Commander 2 – Vengeance of the Kilrathi**, der gelungenen Fortsetzung des SciFi-Überfliegers mit Sprachausgabe, **Ultima VII – The Black Gate**, dem ersten Ultima, bei dem man Morde aufklären muß, und **Strike Commander**, dem fiebernd erwarteten Luftkampfsimulator. Alle freilich vorerst nur für PC! Desweiteren gab's zumindest Presseinfos zu Tony Crowther's **Knightmare** (Amiga & ST), dem Nachfolgespiel zu *Captive* sowie zu **Paperboy 2** (PC, Amiga, C-64, NES, Game Boy, Schneider und Spectrum) und **Megafortress**, einem B-52H-Bombersimulator von **Three-Sixty**.

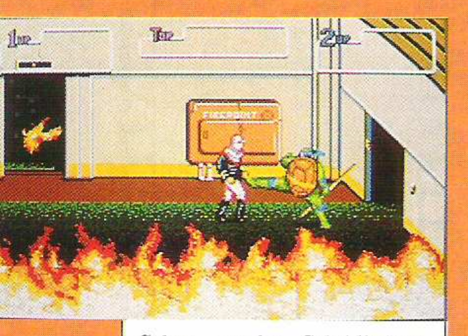
Back in Vietnam: Mit Apocalypse kein Problem. Foto: Amiga

Mirrorsoft

Die Mirrors sind wieder ein größerer Kunde, deshalb ohne größere Umschweife zu den kommenden Titeln:

Bei **Imageworks** gibt's Coin-Op-Umsetzungen, und zwar **Teenage Mutant Hero**

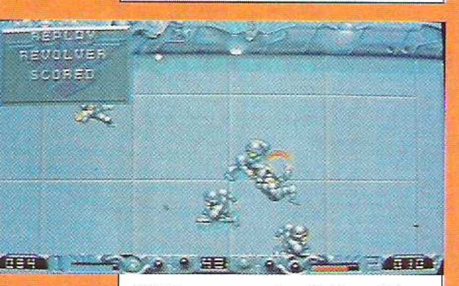
Turtles – The Coin-Op (PC, Amiga, ST, Schneider, C-64 & Spectrum) im November und **Cisco Heat** (PC, Amiga,



Schon wieder Schildkrötensuppe ...



M.J. Fox reitet bald schon auf dem Mega Drive.



Gekloppe um den Ball auf dem Mega Drive.

ST, Schneider, C-64 & Spectrum) gegen Ende des Jahres.

Nicht aus der Spielhalle stammt **Devious Designs**, welches für Amiga, ST und C-64 erscheinen soll. Als 'J.J. Maverick' muß man durch verschiedene Umformungen die Welt retten. **First Samurai** dürfte bereits bekannt sein und erscheint im Herbst für PC, Amiga, St und C-64. **Suzerain** steht für einen Kampf gegen das Böse in Parallelperspektive, welcher voraussichtlich erst im nächsten Jahr Amiga, ST und PC beehren wird. **Apocalypse** (Amiga, ST) bringt den Spieler im nächsten Jahr hubschraubermäßig zurück nach Vietnam, während **Lure of the Temptress** (PC, Amiga, ST, '92) ein erstes *Virtual Theatre*-Adventure ist, das in der Lucasfilm- und Sierra-Ecke für Unruhe sorgen soll.

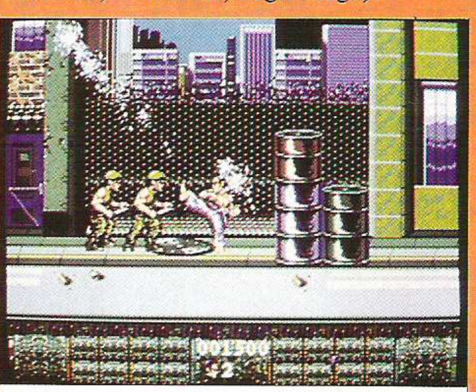
Andrew Braybrook dürfte wohl jedermann bekannt sein. Im Moment arbeitet er noch an **Fire and Ice** (Jump 'n' Run, Amiga, ST, Winter). Leider nicht mehr in diesem Winter wird es **Alien 3** (Systeme stehen noch nicht fest) geben. Ripley verschlägt es in diesem Teil auf den Planeten Fiorino, auf dem sie fleißig Aliens aus, aus, ausradiert. Weitere Ankündigungen sind **Drop Soldier** (PC, Amiga, ST), **Tunnels of Doom** (PC, Amiga, ST), Duster (PC, Amiga, ST), **Speedball 2** (Sega Master, Sega Mega), **Back to the Future 2** (Sega Master, **Back to the Future 3** (Sega Master, Sega Mega), **Xenon 2** (Sega Mega, Sega Master) und **Predator 2** (Sega Master, Sega Mega).



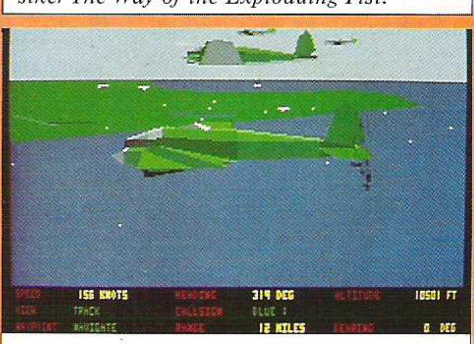
TV Sports Boxing



Sah gut aus: Cisco Heat für den Amiga.



First Samurai erinnert ein wenig an den Klassiker The Way of the Exploding Fist.



Reach for the Skies: Ein Augenschmaus für Flugi-Fans.

Weiter geht's mit **Akklaim**, die ebenfalls unter Mirrorsoft laufen. Erster Titel für dieses Mal ist **The Simpsons – Bart vs. the Space Mutants**, **WWF Wrestlemania Challenge**, **Smash TV**, **Total Recall** und **Arch Rivals**, welche allesamt für Sega Master System und Sega Mega Drive erscheinen werden.

Mit einem Satz geht's zu **Cinemaware**, die immer am Baggern sind. Die neuen Titel heißen **TV Sports Baseball** (PC, Amiga), **TV Sports Boxing** (PC; Amiga später) und **Rollerbabes** (PC, Amiga).

Nächste Firma: **PSS**. Hier stehen **Reach for the Skies**, **Riders of Rohan**, **Legend** und **Red Phoenix** auf dem Programm – alle auf PC, Amiga und ST.

Spectrum Holobyte kündigte **Falcon 3.0** und **Big, Bad and Ugly** an. Beide Flugis wird es vorerst für den PC geben.

Bevor wir uns an den nächsten Stand begeben, hier noch die letzte News von Mirror: **FTL** wird diesen Winter **Dungeon Master** für den PC auf den Markt bringen!

Ocean

Aus Manchester kommen demnächst **Wild Wheels** (Amiga, ST, PC), ein Zukunfts-Auto-Football-Game, **Terminator 2** (Amiga, ST, PC, C-64, Schneider, Spectrum), das Schpül zum Fülm (lohnt sich – der Film zumindest), **The Simpsons** (Amiga, ST, PC, C-64, Schneider, Spectrum), das Spiel mit den kleinen gelben Männchen, **Smash TV** (Amiga, ST, C-64, Schneider, Spectrum), eine weitere Automatenumsetzung, **Sim Earth** (Amiga, ST), **W.W.F.** (Amiga, ST, C-64, Schneider, Spectrum), das Spiel zum Sportsender, **Space Gun** (Amiga, ST, C-64, Schneider, Spectrum), ein Taito-Lizenz, **Hudson Hawk** (Amiga, ST, C-64, Schneider, Spectrum), das Spiel zum Dieb, sowie **Robocop 3** (Amiga, ST, PC, C-64, Schneider, Spectrum), das neue Spiel zu Alex Murphys neuem Ich.

Psygnosis

Kommen wir zu einem der erfolgreichsten Unternehmen aus GB. Hier fanden wir folgende Weihnachts- und Neujahrstitel vor:

Lemmings (Amiga, ST, PC) wird es in einer verschärften Fassung geben. Im November wird es mindestens drei Titel geben. Der eine heißt **Agony** (Amiga), wohinter sich ein furioses Ballerspiel verbirgt, der andere **Leander** (Amiga), was für ein Action-Adventure steht. Der dritte Titel im Bunde nennt sich **Ork** (Amiga) und erinnert stark an *Killing Game Show*. Weitere Ankündigungen: **Amnios** (Amiga), ein neues Knallerballer-Spiel, kreiert von Pete Lyon & Paul Frewin, und **Aquaventura** (Amiga) – oft angekündigt, noch nie er-

Wenn auch Sie ein Soft & Sound Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Tel.: 0211/4911025

Soft & Sound
Beethovenstr. 57
W-2000 Hamburg 76
Tel.: 040/224633

Soft & Sound
Braunschweiger Str. 104
O-3014 Magdeburg

Soft & Sound
Kardinal-Bertram-Str. 32
W-3200 Hildesheim
Tel.: 05121/35686

Soft & Sound
Hohlwedestr. 10
W-3300 Braunschweig
Telefon auf Anfrage (Info)

Soft & Sound
Ulrichstr. 2-4
W-4100 Duisburg 1
Tel.: 0203/21086

Soft & Sound
Essener Str. 6
W-4250 Bottrop 1
Telefon auf Anfrage (Info)

Soft & Sound
Hauptstr. 178
W-4690 Herne
Tel.:02325/53653

Soft & Sound
Von-Werth-Str. 20-22
W-5000 Köln 1
Tel.: 0221/121806

Soft & Sound
Zuckerberg 21
W-5500 Trier
Telefon auf Anfrage (Info)

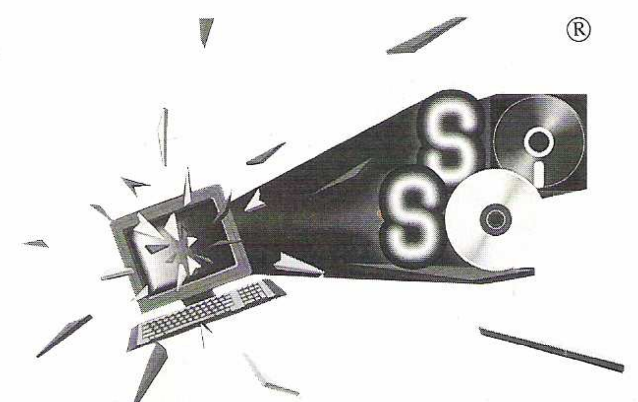
Soft & Sound
Friedrich-Engels-Allee 296
W-5600 Wuppertal
Telefon auf Anfrage (Info)

Soft & Sound
Forum am Sternplatz 2
W-5880 Lüdenscheid
Telefon auf Anfrage (Info)

Soft & Sound
Jungbuschstr.3,
Ecke Luisenring
W-6800 Mannheim
Tel.:0621/101203

Soft & Sound
Schloßberg 2
im Bahnhof Possenhofen
W-8134 Pöcking
Tel.:08157/4088

Soft & Sound
Gneisenaustr. 1
W-4000 Düsseldorf 30
Tel.: 0211/4910187
INFO Tel.: 0211/494862



Soft & Sound
Wielandstr. 25
W-6000 Frankfurt a. M.
Tel.: 0611/590180

Soft & Sound
Heini-Dittmar-Str. 17
W-8900 Augsburg
Tel.: 0821/581993

Soft & Sound
Findelwiesenstr. 37
W-8500 Nürnberg
Telefon auf Anfrage (Info)

Endlich in ganz Deutschland !

Bei Soft & Sound kann man die neuesten Computerspiele einfach mieten*. Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei Soft & Sound kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

Wir vermieten Computerspiele für: Amiga - Atari - IBM - C-64 - Game Boy - CDTV

Amiga-Reparatur-Service - Amiga-Tuning - Zubehör - PC-Soundkarten

ERÖFFNUNGSANGEBOTE: (solange Vorrat reicht)

Soft & Sound Speichererweiterung für Amiga 500, 3 J. Garantie, auf 1 MB, abschaltbar, Neue SMD-Technik, (Nie mehr Wackelkontakte), Super Slim-Line-Design:
Auf 2 MB: **299** DM

49 DM.

Soft & Sound PC-Pakete -
incl.VGA-Karte, VGA-Farbmonitor, MS-DOS, 2 Laufwerke, Maus und 1 Jahr Garantie - Steckdosenfertig installiert.
SX 386, 20 MHz, 2MB Ram, 41 MB Festplatte: **2798** DM.
Big 386, 33 MHz, 4 MB Ram, 80 MB Festplatte: **3798** DM.

Weitere Soft & Sound Geschäfte in: Bochum, Dortmund, Essen, Gelsenkirchen, Homburg, Kassel, Karlsruhe, Leipzig, Mönchengladbach, München (2x), Olsberg, Saarbrücken, Saarluis und Wiesbaden.

Soft & Sound VERSANDZENTRALE
Essener Str. 4, W-4250 Bottrop 1, Tel.: 02041/20424

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche. (Mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten.)

schienen. Warten wir's ab. Ach ja, **Hired Guns** von **DMA Design** kommt ebenfalls noch, mit bis zu vier Spielern gleichzeitig spielbar und recht *Dungeon Master*-artig.

Readysoft

Don Bluth läßt nicht nach, hier sind die neuen Ankündigungen für die kommende Zeit: **Space Ace II** (PC, Amiga, ST, Mac) und **Guy Spy** (PC, ST, Amiga, CDTV).

Storm

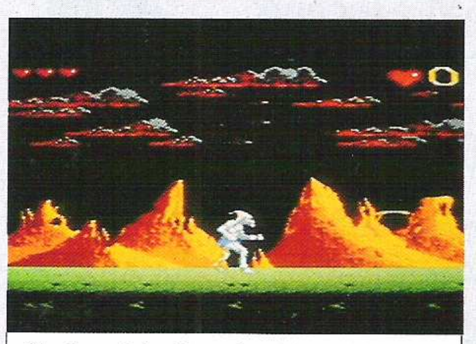
Nach dem schon jetzt besiegelten Erfolg von **Rodland** tüftelt man im Moment fleißig an **Final Blow** (Amiga, ST, C-64, Oktober), **Double Dragon III - The Rosetta Stones** (PC, Amiga, ST, C-64, Spectrum, Januar). Weiterhin hat man sich mit der Firma High Tech Expressions zusammengetan und wird ab demnächst Sesamstraßen- und andere Knuddelspiele auf den Markt bringen.

Tecmagik

Nikki Hemming, PR-Dame von Tecmagik, präsentierte drei neue Spiele für das Sega Master System. Eines ist die Umsetzung eines älteren *Psygnosis*-Titels, nämlich **Shadow of the Beast**.

Der zweite Titel nennt sich **Champions of Europe** und ist das offizielle Sega-Master-Spiel zum UEFA-Cup '92.

Dritter und sicherlich bester Titel ist **Populous**, das man in einer glänzenden Umsetzung aufs Master-System gebracht hat - vormerken!



Shadow of the Beast fürs Master System.

Tengen

Zeitgleich mit der Formierung von **Tengen Europe** erfolgt die Ankündigung neuer Titel für Sega Master System und Sega Mega Drive.

Das Master System wird demnächst mit **Ms. Pac-Man**, **Rampart** und **Klax** versorgt, auf dem Mega Drive wird man in den Genuß von **Hard Drivin'**, **Klax** und **Pacmania** kommen.

The Software Business

Unter diesem Oberbegriff kommen einige Titel in Deutschland weniger bekannter Softwarehersteller. **Blade Software** bereittet derzeit **Laser Squad II** vor, welches aber frühestens Mitte nächsten Jahres erscheinen wird. **On-Line** bringt für das CDTV ein Western-Game mit Namen **Town with no Name** und das gutaussehende **Chaos in Andromeda**. Von **Internecine** werden in absehbarer Zeit **Space Inc.** und **Fleet Commander** erscheinen, beides tiefgehende Strategiespiele vorerst für PCs.

Titus

Wirkliche Neuankündigungen konnte man bei Titus an einer Hand abzählen (es gab nur zwei - äääh).

Zum einen wären da die **Brainies** (Amiga, ST, PC, Apple Mac, C-64, Schneider), die man in einem Logikspielchen schlafenlegen muß. Der andere Titel heißt da **Crazy Cars III** (Amiga, PC, ST), was eigentlich keine Fragen offen lassen dürfte.

UBI Soft

Carole, die hiesige PR-Dame präsentierte uns a) unsere Ansprechpartnerin bei der neugegründeten UBI-Niederlassung in Deutschland, und b) einige neue Produkte vor. Schaut doch mal auf Seite 16/17 in dieser Ausgabe nach!

Battle Isle, seit einiger Zeit bei **Blue Byte** in Entwicklung, wird wohl demnächst für Amiga, ST und PC zu haben sein, ebenso wie das seit einiger Zeit angekündigte **Celtic Legends**. **Great Courts 2** für den PC ist ebenfalls in Vorbereitung.

U.S. Gold

Auch hier gab's nicht soviele News, reißen wir's trotzdem schnell ab! **Gauntlet III - The Final Quest** wird erscheinen für C-64, Amiga, ST und Schneider. Später in diesem Jahre kommen dann noch **G-Loc** (angebl. alle Systeme), **Bonanza Bros.** (alle Systeme), wie auf Sega gesehen, **Mega Twins** (ebenfalls alle), das **Godfather**-Arcade-Spiel (ST, Amiga, PC) mit Robert DeNiro, **No Greater Glory** (Amiga) von SSI, desweiteren von selbiger Firma **Western Front** (Amiga) und von **New World Computing** den sicheren Hit **Might & Magic III** (Amiga). **Eye of the Beholder 2** (PC) erscheint ebenfalls um diesen zeitliche Dreh, ebenso wie **Buck Rogers - The Midas Conspiracy** (PC). Wir bleiben dran! Schaut auch ruhig mal in unsere News am Anfang dieses Heftes!

Virgin

Hier kommen die Ankündigungen für die Jahresendzeit und drumherum:

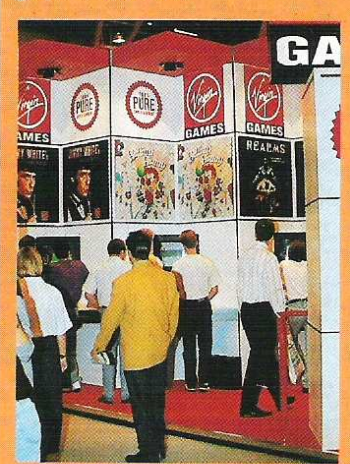
Schon im September wurde **Jimmy White's Whirlwind Snooker**, programmiert von *Archer Maclean*, für Amiga und ST veröffentlicht. Wer Archer kennt und Snooker mag, weiß, was uns da erwartet!

Bei **Spot** handelt es sich um ein Brettspiel der, so Virgin, fesselnden Art. Amiga-, PC-, ST- und C-64-Versionen werden alsbald vorliegend getestet.

Spirit of Excalibur wird ein erstes rollenspielartiges Game sein, das den Spieler und sein CDTV ins mittelalterliche England entführt.

Im Oktober kommen folgende Titel auf den Markt: **Conan the Cimmerian**, ein Fantasy-Adventure für PC und Amiga - ein gefundenes Fressen für alle Arnold-Fans, **Floor 13**, ein Polit-Strategiespiel, bei dem man 'alle Mittel' einsetzen darf. In Arbeit sind Versionen für PC sowie Amiga und ST, wobei letztere erst in '92 auf den Markt kommen sollen.

Der letzte Virgin-Titel für Oktober ist Steve Turner's **Realms**-Rollenspiel für Amiga, PC und ST.



Im November gibt's dann **Vengeance of Excalibur**, den Nachfolger von *Spirit of Excalibur* auf Amiga, ST und PC, **Space Shuttle**, einen Weltraum-Flugsimulator ebenfalls für Amiga, PC und ST, sowie **North Polar Expedition** und **Musicolor** fürs CDTV.

Gesonderte Berichte folgen. Für nächstes Jahr hat man bereits zwei Titel angekündigt, und zwar **Tin Tin on the Moon** (nach einem *Tim und Struppi*-Comic) für Sega Master und **Motorhead** für alle Hard 'n' Heavy-Fans.

So, das war's für diesen Bericht. Hoffentlich war's nicht gar zu gedrängt, aber Ihr wißt ja, wie's ist. Bis die Tage! ■

Uli/hja



0,000375

Pfennige täglich kostet eine ASM-SPECIAL*, wenn man sie 20.000 Tage (oder 54,79452 Jahre) lang behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon die Norm???

AMIGA Köln 91

KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31.10.-03.11.1991
(31.10.91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.

DESHALB:

3er-Pack

Special 8
Special 9
Special 10

für lächerliche

10,- DM

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

DAS GEHEIMNIS DES BAUMEISTERS



DIE KATHEDRALE

System: Amiga (getestet), PC-Version folgt, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Weltenschmiede/Software 2000, **Muster von:** Hersteller.



So manches Geheimnis wird man ...

Die Stadt Schönau kann auf ihr 850jähriges Bestehen zurückblicken und lockt daher jede Menge Touristen an. Im Mittelpunkt des Interesses steht die St. Pauls Kathedrale, ein prächtiges Prunkstück aus dem 15. Jahrhundert, dessen Bau von zahlreichen Ereignissen geprägt ist.

Über sie sollte man sich mittels beiliegender Chronik informieren, bevor man eine der vier Disketten in seinen Amiga schiebt, um sich in das neue Adventure von WELTENSCHMIEDE und Software 2000, DIE KATHEDRALE, zu stürzen.

Eben da beginnt auch jene Geschichte, in der Ihr die Rolle eines Touristen übernehmt, der gerade auf Besichtigungstour in dem „ollen" Gemäuer ist. Dort trifft er auf Dani, eine ehemalige Schulfreundin, die sich über das unerwartete Wiedersehen wahnsinnig freut. Sie ist es auch, die den Arglosen in einen Kellerraum führt, wo er eine Pergamentrolle und vier Briefe findet. Beim Lesen des Pergaments wird deutlich, daß es in der Kathedrale fünf Mechanismen gibt, die man betätigen muß, um etwas Schreckliches zu verhindern.

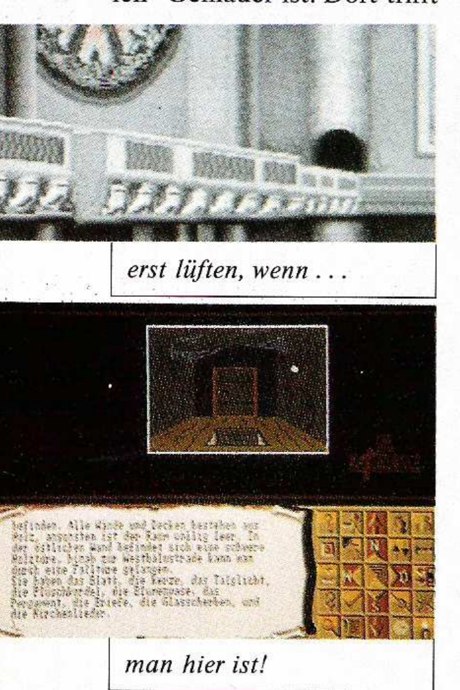


»An dieser Kathedrale kommt keiner vorbei!«

Dani stellt fest, daß dieses Ereignis ausgerechnet an diesem Wochenende stattfinden soll – in wenig mehr als 50 Stunden! Es geht dabei um die Rache des Baumeisters, der im 15. Jahrhundert zum Feind der Heiligen Inquisition wurde. Dani hetzt zum Ausgang – und stellt entsetzt fest, daß die Kathedrale verschlossen ist und vor Montag nicht wieder geöffnet wird.

Was soll man also tun, wenn man mit einer hübschen, jungen Frau über zwei Tage lang eingeschlossen wird, obendrein in einem Gebäude, auf dem offenbar eine Art Fluch liegt?

Aber nicht doch, Jungs, wir sind in einer Kirche! Im Gegenteil: Man wird versuchen, so schnell als möglich Mittel und Wege zu finden, bevorstehendes Unheil abzuwenden. So muß man sich überall umschauen, die On-Screen-Texte (mehr als 300 Buchseiten Spielstory!!) aufmerksam lesen und manchmal auch die Grafiken mit der Maus auskundschaften. Damit sind wir bei der Steuerung. Und die ist einfach genial.



erst lüften, wenn ...

man hier ist!

Komfortabel

Ihr könnt zum einen mit besagter Maus in die Screens fahren und bestimmte Dinge anklicken, die dann im Eingabefeld erscheinen. Auch Tastatureingabe ist möglich. Man kann aber auch bestimmte Worte aus dem Text anklicken oder aus einem in der Anleitung erläuterten Zeichenblock Befehle wählen. Die Cursortasten sind mit den vier Himmelsrichtungen belegt, F-Tasten mit wichtigen Befehlen. Auch Kombinationen aus allen Steuerungsmöglichkeiten sind erlaubt und auch empfehlenswert. Der Parser versteht ganze Sätze und mehrere Befehle gleichzeitig.

Das Adventure ist komplett in Deutsch und wird mit umfangreichem Begleitmaterial geliefert. Neben einem Poster und einem Handbuch findet man in der Verpackung die vier Briefe des Assistenten, die Chronik und die Baupläne. Harald Evers (vormals Krüger) als Autor und Andreas Niedermeyer als Progammierer haben mit der Kathedrale ein tolles Game produziert, das seinen vergleichsweise hohen Preis rechtfertigt. Echte Freaks kommen an der Kathedrale nicht vorbei und sollten unbedingt zugreifen. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Steuerung	11
Story/Atmosphäre	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Michael meint:

Ein echtes Adventure für Nostalgiker, das Erinnerungen an alte Infocom- und Magnetic Scrolls-Zeiten weckt. Wie damals, so entsteht auch hier die wirkliche Atmosphäre nur in der Phantasie des Spielers, Sound und Grafik tragen hierzu nur wenig bei. Wer auf akustische und optische Orgien steht, wird enttäuscht sein – und ist dann wohl auch nicht der geeignete Spieler hierfür. Ein Lob für die durchdachte Steuerung, die perfekt wäre, wenn man die Kommandozeile noch besser editieren könnte. Das Gesamturteil: Anspruchsvolle Adventurekost für Feinschmecker. ■

Michael Anton

»PRIMA«

Kampf der Titanen

Was tun, wenn man eine Inselgruppe besetzen will, und der Feind ist schon da? Richtig, da bleibt nur ausgefeilte Strategie, zumal der Feind gemeinerweise die gleiche Truppen- und Kampfstärke besitzt. Man teilt, bewegt und vereint seine Mannen auf Hexagonen, stellt sich dem Gegner zum Kampf und erledigt nebenbei herumstreunende Monster. Trockenes Truppenverschieben? Mitnichten. CELTIC LEGENDS ist so geschickt im Fantasygewand verpackt, daß es, ähnlich KING'S BOUNTY, zum spannenden Schlagabtausch für Strategieanfänger wird.

Noch vor Weihnachten soll der AMIGA-Spaß starten. 23 Inseln mit immer schwierigeren Bedingungen müssen erobert werden. Ihr könnt wahlweise Eskel und seine himmlischen Kämpfer (blau getönt) oder aber den gemeinen Demog und seine Kreaturen (rot gewandet) steuern. Der ikonenumsäumte Bildschirm zeigt einen Landschaftsausschnitt, eine kleine Karte die gesamte Insel. Es kann auf jedes Hexfeld gezoomt werden. Das Ganze wird von schräg oben gesehen, die Figuren sind animiert. Bis zu acht Leute aus den eigenen Reihen können ein Feld besetzt halten. Da gilt es, die Gruppen geschickt aufzuteilen und zu bewegen. Pro Spielzug steht eine gewisse Anzahl Bewegungen oder Handlungen zur Verfügung.


Fantasy-Look für 23 Levels.



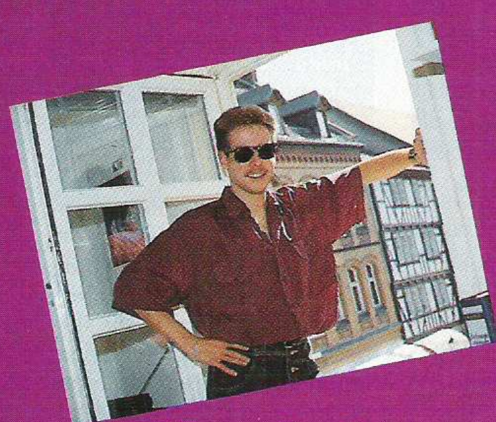
Nicht allein der Kampf – die Strategie entscheidet.

Auf bestimmten Feldern können Eskel und Demog Mitstreiter erschaffen. Den beiden Magiern stehen mit steigender Erfahrung wirkungsvollere Zaubersprüche und Kämpfer zur Verfügung. Die Maussteuerung ist denkbar bequem und läßt keinerlei Irritation aufkommen. Davor bewahrt auch die hübsche Grafik. Hineinschlüpfen, wohlfühlen und die taktischen Finessen genießen, lautet die Devise. Wer dennoch keinen Mitspieler findet, kann gegen den Rechner antreten.

Celtic Legends macht ungeheuren Spaß. Ob der lange genug vorhält und wie das fertige Spiel ist, können wir hoffentlich schon in der nächsten ASM feststellen. ■

EVA HOOGH

RUCKELMEISTER



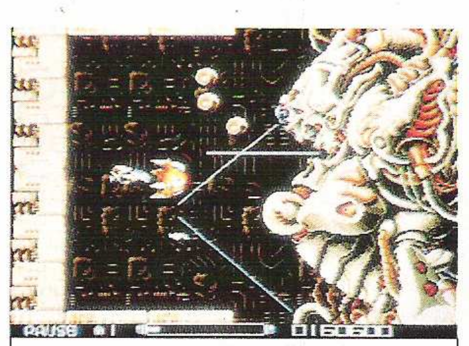
Ein Jubiläum . . .

feiern wir in diesem Monat, das ist bekannt. Aus diesem Grunde präsentieren wir Euch eine superdicke Konsolenecke mit vielen hochkarätigen Programmen. Und wenn ich hockkarätig sage, dann meine ich das auch. Schaut Euch nur mal NHL HOCKEY an, das unser „Spiel des Monats“ ist. Oder BARE KNUCKLE, ein Prügelspiel der Extraklasse. Für Strategie-Fans wird LONG RAISER zu einem Muß, genauso wie OUT RUN für Liebhaber schneller Autos. Diese klasse Programme haben nur einen Fehler: Es gibt sie nur für das Mega Drive! Andere Systeme hielten sich etwas bedeckt, doch ist auch für sie was dabei. Eine Neuerung ab dieser Ausgabe: Je nach Softwareflut wird es ab jetzt eine Seite mit Kurztests schlechter Spiele geben. Euer Vorteil: Ihr seid auch vor schlechten Games gewarnt, ohne dabei auf Tests guter Programme verzichten zu müssen. Na, macht das nicht Laune?
Hasta la vista – Euer!
A-Man

Titel: Super R-Type, **System:** Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 160 Märker, **Hersteller:** Irem Corporation, Japan, **Muster von:** Direktimport aus Japan.

Monat für Monat bereichert uns das Super Famicom um ein paar Enttäuschungen mehr. Die Qualität der Spiele, die in den letzten 16 Wochen kamen, ließ wirklich zu wünschen übrig. Und wenn es sich einmal um ein brauchbares oder gar gutes Programm handelte, ließ eine technische Fehlleistung es wieder in den Bereich von brauchbar bis peinlich rutschen.

Nun ist ein Shoot-'em-up erschienen, auf das viele schon Monate warten: Super R-Type ist endlich da! Doch die Freude ist kurz, denn schon nach dem ersten Anspielen bestätigt sich mein



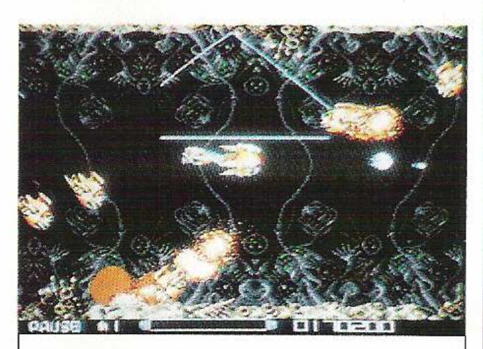
Dieser Endgegner ist bestens aus dem zweiten Teil R-Types bekannt.

Verdacht: Ruckeln, Ruckeln und nochmals Ruckeln, wohin man auch sieht!

Äußerst schade, sieht das Game doch ansonsten sehr ordentlich aus. Sieben Level und viele Aliens sorgen für spielerische Kurzweil. Verschiedene Extra-Waffen, welche wie zahlreiche Gegner bestens aus dem ersten und zweiten original Teil R-Types bekannt sein dürften, sorgen für die nötige Unterstützung beim Kampf gegen das Böse in den sieben Stages.

Die Level und die Endgegner stammen teilweise vom zweiten Teil. So ist beispielsweise die dritte Stage mit dem Unterwasser-Level beinahe identisch. Leider kommt dieser Effekt – das Fliegen unter Wasser – nicht gut herüber, besser gesagt überhaupt nicht. Wasser ist nämlich nur dort sichtbar, wo Wasserfälle oder -fontänen sind.

Die Grafik an sich kann ruhig als gut bezeichnet werden, besonders Level drei und sechs taten es mir an. Jedoch nutzt die tolle Grafik wenig, wenn ab vier Sprites aufwärts das Famicom dermaßen abschmiert, daß ein vernünftiges



Die Grafik ist hübsch, das Scrolling abscheulich.

Spielen nicht weiter möglich ist. So bleibt das Brauchbarste eigentlich nur der Sound, welcher von Michael-Jackson-mäßig bis schmusig-verträumt fast alles bietet. (Das heißt aber nicht, daß ich Michael mag!)

Die bisher technisch einwandfreiste Fassung R-Types gibt es für die PC-Engine. Ein wahrer Augenschmaus, was dieses kleine Gerät bietet. Super R-Type wäre auf dieser Konsole sicherlich besser geworden. Da bleibt mir nichts anderes übrig als zu sagen: Beim Super Famicom ruckeln Sie in der ersten Reihe! (Na, dann doch lieber zu den Privaten.....)

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

DAS DING MIT DEM 10UP

Titel: Zero Wing, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Toaplan, Japan, **Muster von:** Top-4-Versand, 7000 Stuttgart 1.

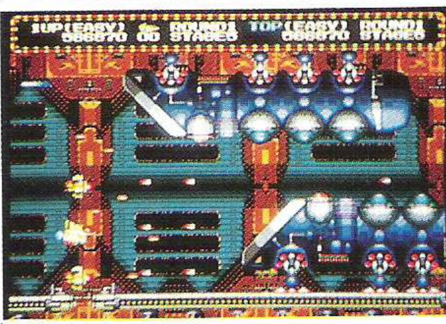
Daß es diese dummen Aliens aus den unendlichen Weiten des Weltraums einfach nicht lernen: Immer wieder belästigen uns verschiedene Stämme von ihnen und denken, sie könnten uns etwas. Der Zeitpunkt ist wieder einmal gekommen, und ein barbarischer Kampf zwischen Erdlingen und Aliens ist angesagt.

Bei ZERO WING wird horizontal im besten *Thunderforce III*-Stil gescrollt. Ein Stückchen nach oben und unten ist ebenfalls drin. Um sich den Scharen böswilliger Außerirdische nicht chancenlos zu erwehren, sollte der Spieler Options aufsammeln. Leider sind diese etwas monoton. Mehr als zwei Drohnen, einem Laser, Guided-Missiles, Powershot, Speed ups, einem Shield und dem obligatorischen Extra-Leben wird nicht geboten. Dafür können kleinere Aliens aber angesaugt und über umweltgerechtes (weltraumgerechtes) Recycling als Schutzschild bzw. Einmal-Schuß verwendet werden.

Der Schwierigkeitsgrad Zero Wings kann in drei Stufen eingestellt werden, so daß sowohl stärkere als auch schwächere Spieler eine Chance haben. Auf jedem Grad bleibt das Programm aber gut spielbar und wird selten unfair. Richtig zur Sache geht's allerdings in den Leveln sieben und acht. Echt hart, was hier über den Screen läuft. Kein Wunder also, daß das Mega Drive sich „verabschiedet“ und teilweise ziemlich langsam wird.



Im Angesicht des Todes . . .



. . . doch ins vierte Level . . .

Die Qualität der Grafik nimmt von Level zu Level zu. Scheint sie anfangs noch recht schlicht zu sein, kommen spätestens im siebten auch Grafik-Gourmets auf ihre Kosten.

Wer denkt, nach dem Lösen der achten Stage sei Feierabend, sieht sich getäuscht: Ein Teil des Endgegners scheint nämlich zu fliehen, so daß sämtliche Level nochmals durchgespielt werden müssen. In der zweiten Runde taucht dann sogar ein „10up“-Extra auf, welches zehn (!) Leben bringt.

Zero Wings ist sicherlich kein Hit, dafür fehlen die nötigen neuen Ideen, doch bietet es gute Action, ansprechende Grafik, teilweise hervorragenden Sound und einen fairen Spielablauf. Guido, Michael, Uli und ich sind einer Meinung: Kein berauschendes, aber solides Ballerspiel. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0-12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

ONSLAUGHT

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Ballistic, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1

BALLISTIC, auf dem Mega-Drive keine unbekannte Firma, hat sich an die Umsetzung eines alten HEWSON Titels gewagt. *Onslaught* , so der Titel des Hack 'n' Slay Spiels, war vor ca. 1 1/2 Jahren schon mal auf dem Amiga und Atari ST erschienen. Viel geändert hat sich seitdem nicht. Es geht immer noch darum, mit seinem Krieger fremde Königreiche zu erobern. Man marschiert also von links nach rechts über den Screen und haut alles um, was im Weg steht. Irgendwann kommt man zur Standarte des Gegners, nimmt diese, und der Kampf ist vorerst beendet. Weiter geht's in der Festung des Feindes. Geänderter Hintergrund, gleiches Prinzip. Am Schluß erwartet den tapferen Schlächter dann ein schwebender Kopf mit vier Armen. Hat man alle vier Arme abgeschossen, ist wieder ein Reich erobert. Unglaublich abwechslungsreich also. Genauso abwechslungsreich wie die immerhin 2 (in Worten: ZWEI) verschiedenen Hintergrundgrafiken. Tolle Leistung. Geräuschmaßig kann man zwischen einer, zugegebenermaßen recht guten Titelmelodie und Uaaah-Metzel-Geräuschen wählen. Die Titelmelodie ist eindeutig vorzuziehen.



Fazit: BALLISTIC hätte sich lieber ein anderes Spiel zur Umsetzung aussuchen sollen. Onslaught ist einfach nur öde. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»PEINLICH«



SLEDGE HAMMER

Titel: Wrestle War, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Top-4-Versand, 7000 Stuttgart 1.

Wer mit seinen Freunden ohnehin nicht zimperlich umgeht, der kann sie bei WRESTLE WAR nun noch heftiger anpacken – ohne die Freundschaft zu gefährden, denn bei dieser Wrestling-Simulation sollte es lediglich auf dem Screen schmerzverzerrte Gesichter geben.

Wer allein spielt, der schlüpft in die Rolle des Bruce Blade und nimmt es mit insgesamt acht fies aussehenden Catchern auf. Jeder davon hat seine eigenen Taktiken und Spezialitäten. Der eine schleudert mich beispielsweise nur gegen die Ringseile, wogegen mich ein anderer stets auf die Schultern zu nehmen versucht, um mich dann mit Schmackes auf den Boden zu knallen.

Natürlich hat unsereiner ebenso gemeine wie schmerzhaften „Techniken" auf Lager, die es reichlich anzuwenden gilt. Gelingt es, den Gegner auf den Boden zu zwingen und dort drei Sekunden festzuhalten, ist der Kampf für ihn verloren.

Wrestle War bietet eine Menge verschiedener Kampfgriffe, welche es aber ersteinmal herauszufinden gilt, da die Anleitung in Japanisch verfaßt ist.

Sowohl Grafik als auch Animation könnten besser sein, dafür wurde aber wirklich kaum ein Griff vergessen. Es ist sogar möglich, die Gegner aus dem Ring zu schmeißen, um sie dort nochmals kräftig zu vertrimmen – notfalls mit einem Stuhl! Der Sound kann getrost vergessen werden; die FX passen zum Handlungsablauf.

Wrestle War ist keine allzuschlechte Umsetzung eines zum größten Teil Showsports, bietet aber auf Dauer keine Abwechslung, so daß wohl nur eingefleischte Fans des Sports Gefallen daran finden werden. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0-12

Grafik	7
Sound	5
Realitätsnähe	9
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«

JEDER CRASH EIN TREFFER

F1 GRAND PRIX CIRCUS '91

System: PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Nichibutsu, Japan, **Muster von:** ECS.



Quietschendes Gummi auf glühendem Asphalt, röhrende Motoren in flimmernder Luft, Piloten im Rausch der Geschwindigkeit – kaum eine Disziplin des Motorsports schafft solch schwülstige Klisschees wie die Formel 1. Soll der Traum von ungehemmter Raserei aber auch für den Durchschnittsbürger wahr werden, sind die Mittel beschränkt – Abhilfe schafft nur eine Sportsimulation: F1 GRAND PRIX CIRCUS '91.

Und tatsächlich hält man sich am Vorbild: Der Spieler wählt eines von drei F1-Teams (z.B. Porsche), versieht das Auto mit der genehmen Übersetzung, Lenkung, Bremsen und den zu den Witterungsverhältnissen passenden Reifen. Weitere Einstellungen betreffen die Serviceleistungen (Boxenstop) und Rennparameter (Rundenzahl, Übungsfahrt, Qualifikation, Einzelrennen, Weltmeisterschaft, Kurventraining). Ernst wird es dann in den drei Qualifikationsrunden, die über die Plazierung entscheiden. Leider ist es so gut wie unmöglich, die Pole Position zu ergattern, denn die Computerfahrer sind immer (!) mit vier bis fünf Sekunden Vorsprung vorne. Kleinere Crash werden zwar toleriert, doch nur zu schnell gehen Funktionen der Aufhängung, Bremsen oder Flügel verloren, wird ein Boxenstopp unumgänglich.

Die 16 Kurse der Weltmeisterschaft sind abwechslungsreich und von unterschiedlicher Schwierigkeit, das Scrolling ungeheuer schnell und ruckelfrei. Aber es macht tierisch Spaß! Sogar die Langzeitmotivation ist gegeben: Bei F1 Circus '91 werden acht komplette Saisons gefahren, die per Passwort immer wieder fortgeführt werden können.

Keine Langeweile auch beim Sound: Über zehn verschiedene Stücke können angewählt werden. Das Spiel hätte echt einen Hitstern verdient gehabt, doch der übertriebene Schwierigkeitsgrad und der fehlende Mehr-Spieler-Modus machen die Vergabe leider nicht möglich. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

GNADENLOS - DER KONSOLEN - und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN *GNADENLOSEN* TIEFSTPREISEN

Ab sofort könnt Ihr uns über diese 3 Telefonnummern erreichen. D. h. weniger Wartezeiten

0161 - 2830778 & 069 - 2977647 & 089 - 488074

SEGA MEGA

Gerät RGB	259,90
Sonic T-Shirt XL	29,90
Aeroblaster	69,90
Airwolf	69,90
Aleste	69,90
Alien Storm	73,90
Altered Beast	29,90
Arcus Odysee	87,90
Arrowflash	35,90
Atomic Robokid	59,90
Bare Knuckle	75,90
Batman	69,90
Bimini Run	69,90
Blockout	69,90
Bonanza Bros	59,90
Centurion	75,90
Crackdown	49,90
Dangerous Seed	49,90
Darius II	79,90
Dark Castle (Sept.)	69,90
Dick Tracy	35,90
Dino Land	79,90
D J Boy	27,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	37,90
Elemental Master	69,90
Faery Tale Adv.	69,90
Fastest One	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Fire Mustang	89,90
Gainground	49,90
Ghostbusters	29,90
Ghouls 'n Ghosts	65,90
Golden Axe	55,90
Gynoug	75,90
Hardball	79,90
Hard Driving	59,90
Hurrican	35,90
Insector X	35,90
James Pond	69,90
Joe Montana	65,90
John Madden	69,90
Juwel Master	75,90
King's Bounty	69,90
Klax	39,90
Ku - u - Ga	79,90
Lakers vs. Celtics	69,90
Magical Hat	49,90
Marvle Land	79,90
Megatrack	79,90
Mickey Mouse	49,90
Might & Magic	79,90
Moonwalker	35,90
Monsterlair	39,90
NHL Iceh. (Sept.)	69,90
Onslaught	79,90
Outrun	79,90
PGA Tour Golf	79,90
Phantasy Star III	129,90
Populous	73,90
Raiden	99,90
Rambo III	55,90
Road Trash (Sept.)	79,90
Shadow Dancer	44,90
Sonic the Hedgeh.	69,90
Super Monaco GP	73,90
Super Shinobi	59,90
Starcontrol	89,90
Starflight (Sept.)	89,90
Thunderforce III	79,90
Thunderfox	79,90
Tiger Heli	79,90
Verytex	59,90
Valis III	69,90
Volleyball	59,90
Wardner Special	39,90
Wonderboy 3	39,90
Wrestlewar	69,90

GAMEBOY

Caseboy	23,90
Aerostar	45,90
Afterburst	39,90
Asmik World II	45,90
Batman	49,90
Battle Ping Pong	39,90
Beach Volleyball	49,90
Blodia	29,90
Blobee	27,90
Bomberboy	45,90
Boxxle (Sokoban)	39,90
Caesar's Palace	55,90
Castilian	49,90
Castlevania II	49,90
Chase HQ	49,90
Choplifter II	45,90
Doraemon	35,90
Double Dragon	49,90
Duck Tales	53,90
F-1 Spirit	39,90
Final Reverse	45,90
Gameboy Wars	45,90
Gremlins II	49,90
Hatris	53,90
Ikari	52,90
Ishido	24,90
King of the Zoo	39,90
Klax	39,90
Loopz	49,90
Luckey Monkey	39,90
Mercenary Force	35,90
Megaman	49,90
Mickey Mouse II	55,90
Nemesis	49,90
Nemesis II	49,90
Ninja Adv.	49,90
Operation C	49,90
Palamedes	39,90
Penguin Boy	35,90
Ping Pong	39,90
Ponkotsu Tank	53,90
Probotector	49,90
Parodius	45,90
Punisher	55,90
Puzzle Road	35,90
Quarth	39,90
Qix	29,90
R-Type	54,90
Racing Spirit	49,90
Red October	55,90
Riding Hero	49,90
Robocop	49,90
Shanghai	35,90
Skate or Die	53,90
Snoopy	39,90
Spiderman	39,90
Soccer	39,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Super Chinese	39,90
Sword of Hope	59,90
Vattle Giuce	45,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

GAMEGEAR

Baseball	39,90
Columns	29,90
Kinnetic Con.	39,90
Devilish	45,90
Fantasy Zone	43,90
G - Loc	45,90
Griffin	39,90
Golf	42,90
Head Buster	45,90
Halley Wars	45,90
Hastle Golby	39,90
Magical Guy	45,90
Monaco GP	45,90
Mickey Mouse	43,90
Outrun	39,90
Pengo	35,90
Pop Breaker	45,90
Shinobi	45,90
Skweek	45,90
Wonderboy	45,90
WoodyPop	39,90
Waggan Land	39,90

SUPER FAMICOM

Grundgerät RGB	399,90
Grundgerät RGB mit Spiel	449,90
Actraiser	69,90
Big Run	59,90
Gradius	79,90
Dodgeball	99,90
Hole in One	69,90
Final Fight	89,90
Darius Twin	89,90
Little Ninja	89,90
Ultraman	69,90
Populous	59,90
Pro Baseball	89,90
R - Type	99,90
Simcity	59,90
Super Stadium	79,90
UN Squadron	99,90
Y's III	79,90

NEO GEO

NEO GEO RGB	659,90
ASO II	299,90
Blues Journey	279,90
Bowling	229,90
Boxing	299,90
Burning Fight	279,90
Ghostpilot	299,90
King of Monsters	279,90
Joy Joy Kid	259,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	229,90
Riding Hero	199,90
Sengoku	299,90

PC ENGINE

PC Engine GT	559,00
PC Kid II	69,90
Spiele ab DM	19,90

AMIGA SOFTWARE

A 688 Attack Subm.	58,90
Aces of the Great War	63,90
Adv. Destroyer Sim.	63,90
Armalyte	50,90
Armour Geddon	50,90
Atomic Robo Kid	50,90
Backgammon	47,90
Bane of Cosmic Forge	75,90
Bards Tale 3	58,90
Battle Chess 2	50,90
Big Business	46,90
Brat	50,90
Buck Rogers	75,90
Cadaver	58,90
Cadaver Levels	33,90
Carthage	55,90
Car Vup	55,90
Centurion	50,90
Champions of Krynn	58,90
Chaos Strikes Back	55,90
Chips Challenge	50,90
Chuck Rock	50,90
Curse of Azure Bonds	63,90
Damocles	58,90
Darkman	50,90
Das Boot	63,90
Death Knights Krynn	63,90
Dick Tracy	55,90
Dragon Breed	50,90
Dragon Flight	72,90
Dragon Strike	63,90
Duck Tales	55,90
Dungeon Master	58,90
Elvira	67,90
Enchanted Land	55,90
Eswat	50,90
Executioner	50,90
Eye of the Beholder	63,90
F - 15 Strike Eagle II	72,90
F-16 Falcon	67,90
F-19 Stealth Fighter	63,90
Falcon Mission Disk 1	46,90
Falcon Mission Disk 2	46,90
Flood	55,90
Frenetic	50,90
Gods	55,90
Golden Axe	58,90
Great Courts 2	58,90
Gremlins 2	55,90
Gunboat	63,90
Harpoon	63,90
Hero Quest	50,90
International Athletics	50,90
Ishido	58,90
It came from Desert	67,90
Kick Off 2	50,90
Killing Cloud	63,90
Killing Game Show	55,90
Kings Bounty	63,90
Klax	41,90
Larry 3 dt.	75,90
Legend of Faerghail	63,90
Lemmings	55,90
Lettrix	55,90
Life & Death	72,90
Loom	63,90
M1 Tank Platoon	67,90
Magic Fly	58,90
Manchester United E.	50,90
Maniac Mansion	55,90
Masterblazer	58,90
Merchant Colony	58,90
Might + Magic 2	67,90
Moonbase	72,90
N.A.R.C.	50,90
New York Warriors	50,90
Night Breed	55,90
Panza Kick Boxing	63,90
PGA Tour Golf	50,90
Pirates	58,90
Plotting	55,90
Powermonger	58,90
P.P. Hammer	46,90
Prehistoric	55,90
Projectyle	58,90
Puzznic	50,90
Railroad Tycoon	72,90
Rainbow Collection	41,90
Red Storm Rising	58,90
Rick Dangerous 2	55,90
Secret Monkey Island	63,90
Shadow Dancer	50,90
Sim City	55,90
Ski or Die	58,90
Special Criminal In.	50,90
Speedball 2	65,90
Spindizzy World	50,90
Starflight	58,90
Stellar 7	50,90
Stormball	50,90
Super Monaco GP	50,90
Super Off Road Race	58,90
Supremacy	67,90
Switchblade 2	55,90
SWIV (Silkworm 2)	50,90
Their Finest Hour	67,90
Toki	50,90
Total Recall	50,90
Turrican 2	50,90
Ultima 5	67,90
Venus - The Flytrap	50,90
Warlords	50,90
Wolfpack	63,90
Wonderland	63,90
Z-Out	50,90
512 Kbyte Speicherw. + Uhr	59,90
abschaltbar	59,90

CDTV

CDTV (dt. Version)	1399,90
Adv. Military Sim.	55,90
All Dogs to Heaven	67,90
Battle Chess	80,90
Battle Storm	72,90
Case of Caut. Condor	67,90
Classic Board Games	67,90
Defender of the Crown	80,90
Fred Fish Collection	97,90
Game Pack	55,90
Hound of Baskerville	63,90
Lemmings	63,90
Music Maker	89,90
Ninja High School	29,90
Pro Tennis	72,90
Psycho Killer	63,90
Sim City	63,90
Women in Motion	63,90
World Vista	135,90
Wrath of the Demon	63,90
Xenon 2	72,90

MS DOS

A-10 Tank Killer	75,90
Adv. Destroyer Sim.	63,90
A.T.P.	75,90
Bane of Cosmic Forge	75,90
Bard's Tale 3	63,90
Battlechess 2	67,90
Big Business	55,90
Blue Max	75,90
Buck Rogers dt.	75,90
California Games 2	63,90
Castles	63,90
Chuck Yeager	63,90
Command H.Q.	67,90
Corporation	72,90
Count Down	63,90
Covert Action	84,90
Crash Course	67,90
Curse of Azure Bonds	63,90
Das Boot	75,90
Death Knights Krynn	63,90
Desert Storm	33,90
Dragon Strike	63,90
Earthrise	75,90
Elite Plus	75,90
Elvira	84,90
Eye of the Beholder	63,90
F-15 Strike Eagle 2	75,90
F-16 Falcon (AT)	80,90
Flight of the Intruder	80,90
Flightsimulator 4.0	135,90
Fountain of Dreams	58,90
Golden Axe	63,90
Hard Nova	63,90
Heart of China VGA	75,90
Imperium	58,90
Indiana Jones Adv.	63,90
Indianapolis 500	58,90
Ishido	67,90
Jetfighter 2	75,90
King's Quest 5 (VGA)	92,90
Klax	50,90
Knights of the Sky	84,90
Larry 3 dt.	75,90
Larry Triple Pack	109,90
Legend of Faerghail	67,90
Lemmings	72,90
LHX Chopper	84,90
Life & Death 2	63,90
Lightspeed	84,90
Links	80,90
Links Courses	35,90
Loom	63,90
Lord of Rings	63,90
Mario Andretti Race	58,90
Martian Dreams	72,90
M.U.D.S	63,90
Nam 1965-1975	75,90
Operation Stealth	67,90
Penthouse	75,90
PGA Tour Golf	63,90
Ports of Call	75,90
Quest for Glory	84,90
Railroad Tycoon	80,90
Ralf Glau Edition	63,90
Red Baron	75,90
Rise of the Dragon	75,90
Savage Empire	75,90
Secret Missions 1	33,90
Secret Missions 2	33,90
Secret Silver Blades	58,90
Sec. Monkey Isl.VGA	75,90
Secret Weapons	75,90
Starflight 2	58,90
Silent Service 2	75,90
Simcity	55,90
Sorcerers get all Girls	58,90
Space Quest 3 dt.	75,90
Space Quest 4 VGA	75,90
Stormovik SU 25	67,90
Supremacy	75,90
Test Drive 2 Collection	75,90
Test Drive 3	67,90
Their finest Hour	67,90
Tunnels & Trolls	67,90
Ultima 6	75,90
Wayne Gr. Icehockey	67,90
Whales	63,90
Wing Commander	75,90
Wing Commander II	75,90
Wolfpack	75,90
Wonderland	75,90
Zac McKracken	58,90
Soundblaster	299,90

Bei MS DOS unbedingt Diskettenformat angeben.
WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.
Lieferung erfolgt per NN + DM 9,50 Versand .
Alle Spiele für Konsolen und Gameboy sind Importspiele ohne deut. Anleitung. MS DOS u. Amiga Spiele z.T. m. dt. Anleitung bzw. in Deutsch
Irrtum, Druckfehler, Preisänderung und Lieferung vorbehalten

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH
Boschetrieder Str. 28
8000 München 70
KEIN LADENVERKAUF

TEUFLISCH GUT

Titel: DEVILISH, **System:** Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Genki, **Muster von:** ECS.

Man nehme einen alten Hut, verpacke ihn in einer neuen Schachtel und fertig ist der Hit. Das Rezept funktioniert zwar nur selten, im Falle von DEVILISH hat es jedoch ganz gut geklappt. Im Prinzip ist es die alte BREAKOUT-Geschichte mit Schläger und Ball, aber das ist auch schon alles. Statt unbewegliche Ziele abzuräumen, ist gehörig Bewegung ins Spiel gekommen, denn der Ball muß durch ein vertikal und horizontal scrollendes Labyrinth gesteuert werden, in dem es von Hindernissen nur so wimmelt. Diese zerplatzen beim Kontakt mit dem Ball und hinterlassen oftmals Extraleben oder einen besonders schlagkräftigen Feuerball, können jedoch auch so unangenehme Folgen wie die Verkleinerung des Schlägers verursachen. Dieser Schläger ist ein ganz besonderes Kapitel, denn er besteht aus zwei Teilen, deren Abstand variiert werden kann. Zudem existieren noch drei besondere Schlägerformen, bei denen der untere Teil zweigeteilt oder der obere um 90 Grad gedreht ist, wobei letzteres dringend notwendig ist, wenn es um die Ecke geht oder horizontal gescrollt wird.

So geht es munter unter Zeitdruck durch acht verschiedene Welten, an deren Ende noch ein Oberbösewicht auf seinen Abschuß wartet. Die ersten sechs Welten lassen sich auch direkt anwählen, zum einen als Training, zum anderen, um die vorgegebenen Bestzeiten zu unterbieten. Der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der verfügbaren Leben können eingestellt werden, so daß auch Anfänger schnell erste Erfolge verbuchen können. Augen und Ohren werden (innerhalb der technischen Grenzen des Game Gear) verwöhnt, wobei einige Grafiken wirklich sehenswert sind. Mit der Bedienung kommt man trotz der japanischen Anleitung sehr schnell zurecht, es bedarf jedoch einiger Übung, bis man die Feinheiten der Steuerung perfekt beherrscht. Insgesamt ist DEVILISH ein gelungenes Modul, welches in keiner Sammlung fehlen sollte (Hoffentlich gibt es auch bald eine Mega Drive-Version!). ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»PRIMA«	

Kam ein Komet vorbeigeflogen



Titel: HALLEY WARS, **System:** Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Taito, **Muster von:** ECS.

Dem schon beachtlich großen Reigen der Softwarelieferanten für das Game Gear schließt sich nun auch TAITO an, einer der großen in der japanischen Spielbranche. Und da das neue Werk, ganz in der Firmentradition, schon wieder ein Ballerspiel ist, tat man sich recht schwer bei der Namensfindung und Erstellung eines Backgrounds. Das leicht konfuse Ergebnis: Bei der Erkundung des sagenumwobenen Halleyschen Kometen trifft das bemannte Erkundungsraumschiff der Erde auf eine völlig fremde, feindselig gesinnte Rasse. Als klar wird, daß die Aliens mit einer ganzen Armada einen Überraschungsangriff im Schutz des Kometenschweifs auf die Erde fliegen wollen, entschließt sich die Besatzung des bewaffneten Aufklärers für einen einsamen Gegenangriff.

Logisch, daß es bei dem vertikal scrollenden Geballere eine Levelaufteilung, Extrawaffen und Endgegner gibt. Das System ist ebenso alt wie bewährt: Elf verschiedene Feindformen stürzen sich hungrig auf das eigene Raumschiff, hinterlassen Bonussymbole und erhöhen damit die eigene Schußkraft maximal sechsmal. Eine Waffendrohne gibt's zwar auch, aber sie hält wenig aus und verabschiedet sich relativ schnell wieder aus dem Spiel. Als Besonderheit darf die Prozentanzeige gelten, die schlicht angibt, wieviel Prozent des Spiels bereits gelöst wurden. Von großer Bedeutung ist dies freilich nicht, sorgt aber für ein Quentchen zusätzliche Motivation.

Allerdings kann man von HALLEY WARS nicht behaupten, ein motivierendes Actionspiel in der Hand zu halten. Die Endgegner sehen ja ganz hübsch aus, die Fahrten durchs Meteoritenfeld sind ja ganz nett, doch mangelt es dem Spiel an einem überzeugenden und vor allem steigerungsfähigen Spielablauf. Zu gleichförmig und statisch erscheinen die Mini-Sprites auf dem Schirm, um Spannung aufkommen zu lassen. Zwar ballern sie ungemein gefährliche und schnelle Streuschüsse aus allen Rohren, doch will echtes Actionfeeling einfach nicht aufkommen. Halley Wars gehört damit bei dem derzeitigen Angebot an wirklich guten Ballerspielen kaum in die heimische Spielesammlung. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	6
»DÜRFTIG«	



Titel: BARE KNUCKLE, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, Hersteller: Sega, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Knallharte Prügelspiele gibt es mittlerweile zuhauf, doch die Qualität dieser muskelbetonten Beat-'em-ups war bisweilen nur mäßig oder miserabel. Anders so bei BEAR KNUCKLE von SEGA. Hier kann der/die Spieler einen von drei verschiedenen Charakteren wählen (zwei Jungs, ein Mädel), welche ihre eigenen Eigenschaften und Kampfarten besitzen.

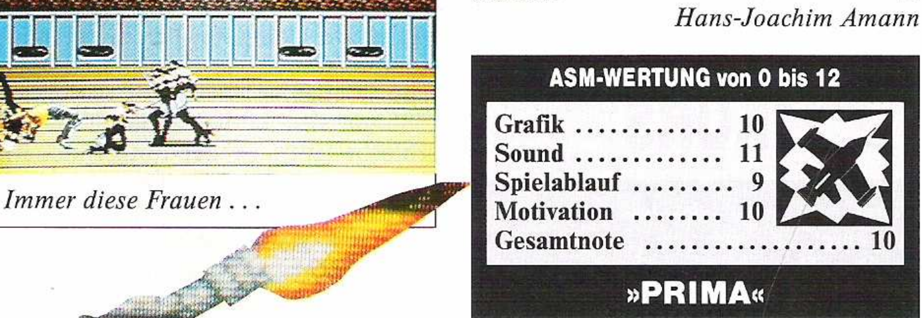
Prügel ohne Ende

Kaum befindet sich einer der drei auf der Straße, da geht's auch schon los: Von vorn und von hinten stürmen Krawallmacher auf den Spieler zu und wollen ihn mit allerlei Gegenständen oder blanken Fäusten attackieren. Mit gezielten Schlägen, Tritten, Judogriffen und dergleichen mehr erwehrt man sich dieser Grobiane und befördert sie direkt ins Reich der schlafenden Chaoten. Die von ihnen hinterlassenen Gegenstände wie Messer, Baseballschläger und Rohre können aufgesammelt und zur Verteidigung benutzt werden. Solch nützliche Dinge sowie Extras der üblichen Sorte können auch nach dem Zertrümmern von Telefonzellen, Tonnen, Kisten usw. aufgefunden werden.

Sound in Perfektion

Wer Bare Knuckle erst einmal in seinen Modulschacht geschoben hat, der wird nicht so schnell aus dem Staunen herauskommen. Das fängt schon bei der Titelmelodie an, welche zu den besten Sounds gehört, die man jemals auf dem Mega Drive gehört hat. Dies gilt auch für die übrigen Stücke. Kein Wunder, zeichnet doch Musikgenie *Yuzo Koshiro* dafür verantwortlich.

Nicht minder gut ist die Grafik und Animation der Spielcharaktere. Allein das Repertoire der Schläge, Griffe und Tritte übertrifft jedes bisher dagewesene Beat-'em-up. Davon abgesehen ist das Programm intelligent aufgebaut und bringt selbst nach Stunden noch viel Abwechslung.



Immer diese Frauen ...

Auf Knopfdruck kommt die Polizei mit Panzerfaust zur Hilfe. Leider ist dieses Extra nur begrenzt verfügbar



So'n Kung-Fu-Tritt kommt schon gut

Bare Knuckle bietet wirklich das, was von einem vernünftigen Prügelspiel erwartet wird: Härte, 'ne Menge Action, Abwechslung, tolle Grafik und eine verdammt hohe Motivation. Einziges Manko: Der Endgegner stellt nach erfolgreichem Absolvieren der acht Level eine Frage – auf Japanisch! Wird zwischen zwei Antworten die falsche gewählt, muß ein Teil des Spiels nochmals gezockt werden. Trotzdem: ohne Zweifel ein Hit! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	**10**
Sound	**11**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Gesamtnote	**10**

»PRIMA«

Guido, der kräftig mitprügelte, kam zu folgendem Urteil:

Bare Knuckle ist genau das richtige Programm zum Abschluß eines frustreichen Tages. Nirgendwo sonst kann man seine Gegner so herrlich aufmischen wie bei diesem Spiel. Da kommen animalische Instinkte durch. Wer gerade keinen kleinen Bruder zum Vertrimmen zur Hand hat, sollte hier zuschlagen!

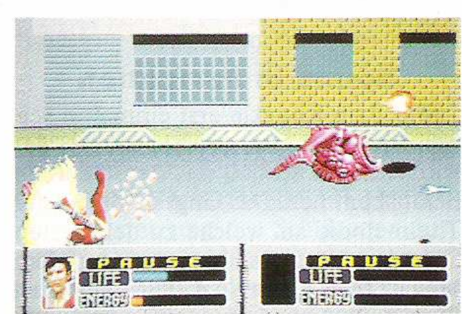
»PRIMA«

GANZ SCHÖN MÄCHTIG

Titel: ALIEN STORM, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** ECS.

Monströse, widernatürliche Gestalten aus dem Weltraum fallen über harmlose Städtchen her, nehmen die Bewohner gefangen und verwandeln sie in Zombis. Wirklich ein Szenario, das jedem B-Movie zur Ehre gereichen würde. Ganze Serien von Filmen mit monströsen Insekten und Mutanten sind mit diesem Background entstanden und sogar zu Kultfilmen geworden. Aber taugt dieser Stoff auch für ein Computerspiel? Aber sicher! Man nehme eine gehörige Portion Action, einige Mordwerkzeuge und genügend Helden, die sich um die Invasoren kümmern. Nur drei Heroen aus der Retorte scheinen den Angriff diesmal abwehren zu können: Gordon mit seiner riesigen Strahlenkanone, der Roboter Scooter mit seiner Energiepeitsche und die wohlgeformte Karla mit ihrem mächtigen, ..äh, Flammenwerfer.

Ein bis zwei Spieler können sich vor Spielbeginn ihren Charakter auswählen und alsdann gemeinsam oder allein ins Gefecht ziehen. Acht Missionen



müssen brutzelnd und zischend absolviert werden, wobei als Zusatzwaffe ein Trägerraumschiff dreimal beordert werden kann, das mit einem Flächenbombardement den Screen von Feinden säubert. Ansonsten muß der Held jedoch durch geschicktes Feuer und Ausweichmanöver die Aliens und Endgegner ins Jenseits schicken und dies zuweilen mehrfach. Nur zu oft entstehen aus den schmorenden Leichenteilen der kosmischen Mutanten kleine Baby-Aliens, die als fliegende Köpfe emporsteigen. Erst wenn auch diese hinweggefegt wurden, darf der Spieler kleine Energiebonbons einsammeln. Noch mehr Power gibt's nur in den Bonusleveln, in denen per Fadenkreuz und Megawumme ganze Fabrikhallen kleingemacht werden.

ALIEN STORM ist von SEGA schon nach relativ kurzer Zeit aus den Spielhallen für das Mega Drive konvertiert worden. Die tolle Technik des Automaten und vor allem die faszinierende Grafik hat jedoch bei der Umsetzung ganz eindeutig an Qualität verloren. Die Animationssequenzen wirken abgehackt, die Hintergrundgrafiken bleiben ohne feine Nuancen, der Sound ist eine einzige Katastrophe. Wen wundert's, daß auch der Spielablauf zu einer stupiden Metzelei wurde, die keine großen Anforderungen an den Intellekt stellt, wohingegen der Automat Action total bot. Da hilft es auch nichts, daß SEGA einen Duell- und Battle-Modus (Rundenkampf gegen ausgesuchte Gegner) anbietet, Alien Storm bleibt ein überaus farbloses Shoot-em-up. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»PEINLICH«

SCHLEUDER-KURS

Titel: FASTEST 1, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Human Creative Group, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

HUMAN CREATIVE GROUP, bestens durch *Formation Soccer Human Cup '90* bekannt, schlägt zurück. Diesmal wagen sich die Jungs auf das Mega-Drive- und Formel-1-Terrain.

Wer *Super Monaco G.P.* kennt, der wird auf den ersten Blick von FASTEST 1 entzückt sein: Sechzehn verschiedene Kurse und eine Menge Optionen zur Optimierung des Wagens stehen zur Verfügung – im Gegensatz zu SMGP. Außerdem kann neben einer kompletten Weltmeisterschaft zwischen „Practice" und „Battle" gewählt werden. Im letzteren Modus wird entweder gegen einen Freund (gesplitteter Screen) oder gegen bis zur drei Computer-Fahrer gekämpft. Kombinationen aus beiden sind ebenfalls möglich.

So gut sich all dies anhören mag, so schlecht läßt sich der Flitzer steuern. Zwar stehen verschiedene Motoren, Spoiler, Reifen und Lenkungen zur Verfügung, doch wie man's auch macht, bereits bei schlappen 120 km/h dreht sich der Wagen in harmlosen Kurven. Daß dies nicht zur Freude des Fahrers beiträgt, könnt Ihr Euch denken, und so fluchten Guido und ich nicht gerade selten. Zur Belustigung trug allerdings bei, daß ich mich mit über 200 km/h durch eine S- und einer nachfolgenden, weitgezogenen 90-Grad-Kurve pausenlos drehte, ohne auch nur irgendwo anzuekken. Nicht sehr realistisch, wie ich meine.

Auch nicht realistischer wirkt das Ganze durch die langsame Grafik. Bereits bei 100 km/h hatte ich das Gefühl, ich führe durch eine verkehrsberuhigte Zone, so langsam ist das Scrolling. Ebenfalls nicht berauschend sind die FX. Das Beste ist wirklich das Menü zur Abstimmung des Wagens und die eingebaute Batterie, die das Speichern von vier Spielständen erlaubt. Wäre das Programm etwas spielbarer, so hätte es sich bestimmt einen Stern verdient. So aber muß ich leider davon abraten. ■

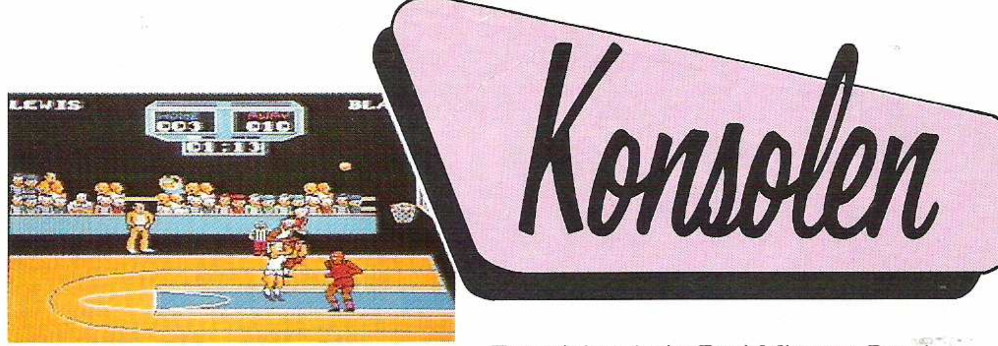
Hans-Joachim Amann



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	6
Sound	4
Realitätsnähe	7
Motivation	4
Gesamtnote	4

»PEINLICH«



KNALLHARTE ERZRIVALEN

Titel: ARCH RIVALS, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Acclaim, München, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Münster.

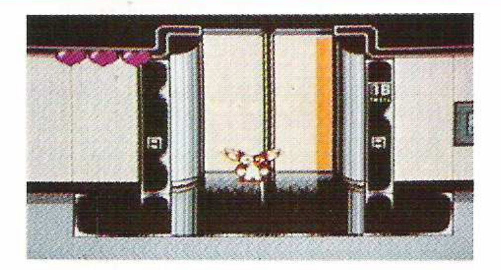
Basierend auf einem Spielhallenautomaten von BALLY/MIDWAY wird bei ARCH RIVALS, den „Erzrivalen", nicht nur Basketball gespielt, sondern kräftig getreten und geschlagen. Aus acht Spielcharakteren wird vom Spieler die Figur mit den genehmsten Eigenschaften gewählt, die sodann im Two-on-Two-Match antritt, aber nur da. Es fehlt ein Liga- und Turniermodus, der Zwei-Spieler-Modus läßt sich nur auf gegnerische Mannschaften anwenden, und in der Highscore-Liste tauchen nur die erzielten Punkte der eigenen Spielfigur auf. Der Computerpartner kann ebenfalls Punkte erzielen und Pässe schlagen, sofern er im Ballbesitz ist und die entsprechende Aktion von ihm per Feuerknopf gefordert wird. Eine simple, aber wirkungsvolle Steuerung, die jedoch in der Defensive ins Gegenteil verkehrt wird: Zum Schlagen muß die Taste „B" in gedrücktem Zustand **gehalten** werden; erst beim **Loslassen** wird der Schlag ausgeführt. Erfolgreicher agiert man jedoch mit weiten Würfen auf den gegnerischen Korb, denn die Rebounds sind sichere Punkte. Da damit schon das erste Testspiel nach vier Drei-Minuten-Runden gewonnen wurde, ist Arch Rivals keine Kaufempfehlung wert. ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	5
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG

Titel: GREMLINS 2, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Sunsoft, Japan, **Muster von:** ECS.



Gizmo on the Run! Im Kampf gegen Urviecher, Entart-Genossen und gegen die Zeit muß er beweisen: Er ist in der Lage, New York vor dem drohenden Desaster zu retten. Er befindet sich im Clamp Centre. Dort muß er raus. Den Kommando-Raum will der Kleine erreichen, um der Bedrohung ein Ende zu bereiten. Klar, daß hier die Film-Umsetzung von GREMLINS II gemeint ist. SUNSOFT hat das „Video-Game" in Szene gesetzt. Und: Es ist was Anständiges dabei rausgekommen.

Wir sehen unseren Niedling aus einer Pseudo-3D-Perspektive. Dieser muß und kann sich gegen gestandene Feindsbilder wehren, indem er Tomaten wirft, die er im Genlabor gefunden hat. Später dann kann er sich verbesserte Angriffs-Werkzeuge besorgen (Büro-Klammer, Streicholz oder Pfeil und Bogen). Seine drei Leben sind relativ schnell aufgebraucht. Damit sind wir bei der „Vergabe" der Paßworte: Nach jedem Stage erhält man ein vierstelliges Wortgebilde, das man sich notieren sollte, um da weiterzumachen, wo's einen zerrissen hat.

GREMLINS II ist mit dem Compu-Game von *Elite* nicht zu vergleichen. Die Chose läuft viel flüssiger ab, ganz nach dem bewährten Schema der „Power-Ons" (Konsolen). Ein Game nicht nur für Fans! ■

Manfred Kleimann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	8

»PRIMA«

DER ABSTEIGER

Titel: POWER ELEVEN, **System:** PC Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** Theo-Kranz-Versand, 8700 Würzburg.

POWER ELEVEN, das zweite Cartridge mit dem Fußball im Mittelpunkt, bietet all das nicht, was ein gutes Spiel dieses Genres ausmacht. Fallrückzieher, Kopfbälle und das Anschneiden der Bälle ist nicht integriert worden; Fouls sind zwar möglich, werden aber nicht geahndet; die Spieler ähneln denen einer Dorfliga, so langsam und steif sind sie und, und, und. Hinzu kommt eine grausige Musikunterlegung, peinliche Grafik und eine miserable Animation der 22 Mannen auf dem Felde.

Gespielt wird übrigens gegen den CPU oder einen Freund. Letzteres macht schon absolut keinen Spaß, ersteres ist eine gänzliche Katastrophe. Die Weltmeisterschaft durchzuspielen ist überhaupt kein Problem. Allerdings hatte ich bereits nach acht ungeschlagenen Spielen und einem Torverhältnis von 58:17 den Rand gestrichen voll, so daß ich enttäuscht zu spielen aufhörte. Am besten, wir vergessen diesen Fehlschuß schnell wieder. ■

Hans-Joachim Amann



ASM-WERTUNG von 0-12	
Grafik/Animation	4
Sound	4
Realitätsnähe	3
Motivation	2
Gesamtnote	1

»MIES«

Konsolen



Titel: OUT RUN, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 115 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Theo-Kranz-Versand, 8700 Würzburg.

Mit einem schönen Ferrari über die Autobahn heizen und eine hübsche Blondine auf dem Beifahrersitz, das hat schon so etwas. Da ich leider auf ersteres verzichten muß und mir nur die Blondine leisten kann, muß ich derweil meine Ferrari-Runden in meinem italienischen Hengst (nicht von Ferrari) oder auf dem Mega Drive drehen. SEGA selbst hat den Automaten-Klassiker OUT RUN nun endlich für dieses System umgesetzt und dabei ganze Arbeit geleistet.

Was bei Out Run an Geschwindigkeit geboten wird, ist fast schon unglaublich. Das schöne daran ist, daß die übrige Grafik darunter nicht leiden mußte und nahezu mit der des Automaten identisch ist. Ab und zu flackert's zwar etwas, doch das fällt nicht ins Gewicht. Der Sound ist ebenfalls gut gelungen, es gibt sogar ein Stück mehr.

Für Fans des Genres ist Out Run sehr interessant, für Out-Run-Fans ein Muß! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»PRIMA«

Programm: STORMLORD, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Razorsoft, USA, **Muster von:** Razorsoft.



Die Mächte des Tageslichts kämpfen gegen die Mächte der Dunkelheit. Ihr Kampf läßt sich an der Person des STORMLORD festmachen, der im Auftrag des Guten die vielen Prinzessinnen befreien soll, die von dem düsteren „Rotting Crone" eingekerkert wurden. Ausgehend von dieser Story ist es nunmehr die Aufgabe des Spielers, in jedem Level des Spiels die gefangengehaltenen Adelsfrauen zu befreien, um eine Spielstufe weiterzukommen. Ist ein Level erfolgreich abgeschlossen worden, wartet sogar noch ein Bonuslevel auf den Helden. In diesem fallen die Prinzessinnen gleich reihenweise vom Himmel. Als Lohn für diese Mühe werden einige Extraleben gewährt. Die Umsetzung dieses bereits zwei Jahre alten Hits ist RAZORSOFT dabei erstklassig gelungen; Sound und Grafik gut. Allerdings finde ich den Schwierigkeitsgrad nach wie vor leicht überzogen, die Steuerung hakelig und den Spielablauf etwas träge. Gerade für das Mega Drive ist die Auswahl an tollen Jump-and-Runs groß – mit *Sonic* kann Stormlord wohl nicht konkurrieren. ■ *Michael Suck*

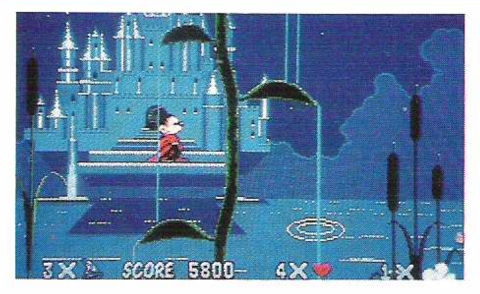
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Aus die Maus

Programm: FANTASIA, System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Sega of America/Infogrames, USA/Frankreich, **Muster von:** Virgin Games, Joysoft.



Kann man sich für ein witziges Hüpfspiel einen besseren Werbeträger als *Mickey Mouse* vorstellen? Wohl kaum. *Castle of Illusion,* der erste Titel mit der Erfolgsmaus, wurde dank des tollen Designs zum Hit in der ganzen Welt. Und natürlich durfte ein Nachfolger nicht lange auf sich warten lassen: Mit FANTASIA geht die Maus in die zweite Runde. Mickey verfällt diesmal in einen tiefen (Alp?)Traum, in dem es darum geht, verschiedene Musiknoten einzusammeln, die über ganz Fantasien verstreut wurden. Zu klassischen Klängen kämpft unser kleiner Zauberlehrling alsdann gegen tanzende Besen und schwappende Bottiche, hüpft über schlingernde Seerosen und schwebende Platten, benutzt seine Zaubersprüche und strauchelt an tiefen Schlünden.

Animiert ist Mickey dabei im besten Zeichentrick-Stil, hüpft und läuft dank sauberer Arbeit der INFOGRAMES-Programmierer wie in einem Walt-Disney-Film. Das ging auf Kosten der Spielbarkeit: Die Steuerung ist indirekt und hakelig, Kollisionen mit Feinden sind meist unbeabsichtigt. Der Spielablauf: Mäßiger Jump-and-Run-Durchschnitt ohne ideenreiche Neuerungen. Und das trotz Parallax-Scrolling und Besenparade. Der Sound: Eine Verbrechen an klassischer Musik. Mickey am Ende? Als Comic-Held sicher nicht. Und die Computer-Karriere? K.O. in der zweiten Runde. Aus die Maus. ■ *Michael Suck*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	6

„DÜRFTIG"



Diese Familie
stellt die Welt
auf den Kopf!
THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS
Heinrich Lehnhardt, Video Games 3/91:
"Was zunächst wie ein sehr einfaches Geschicklichkeitsspiel aussieht, entpuppt sich nach ein paar Spielen als recht knifflige Mischung aus Reaktionstest und Puzzle-Löserei."
NES™–Screenshots
Laß mich nicht hängen, Mann!
Übrigens: Ich hab auch was zu verschenken, Mann! Jeder, der bis zum 31.12.1991 eine Postkarte mit meinem Namen als Kennwort an Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh schickt, nimmt an einer Verlosung von 100 original "Simpsons™"-Jumbo-Kaffeebechern teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Hol Dir das Teil! Ist doch Wahnsinn, Mann!
GAME BOY
BART SIMPSONS ESCAPE FROM CAMP DEADLY
GAMEBOY™–Screenshots
LISTEN UP, SIMPSON! I'M YOUR INSTRUCTOR. IRON FIST BURNS.
The Simpsons™ & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
Nintendo®, Nintendo Entertainment System®, Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc.
Masters of the Game™ and Acclaim™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.
Acclaim entertainment, inc.
Masters of the Game™



ZUCKERBÄCKERS TRAUM

Titel: MARVEL LAND, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** ECS/Theo Kranz Versand, 87 Würzburg.

MARVEL LAND im Aufruhr: King Rat geht um! Kaum hat er die Elfenprinzessin entführt, läßt er seine gesammelten Monster auf den Vergnügungspark los. Klar, daß der Weg zur Prinzessin nur durch ihn führt. Vom hübschen Vorspann eingestimmt, macht sich der geneigte Spieler schnell als Elfenprinz auf zu ihrer Rettung.

Über Wasserwippen, Achterbahnen und Riesenräder führt Euch NAMCOTS MEGA DRIVE-Modul. Grabende Ameisen, feuerspeiende Seepferdchen und baseballspielende Heuschrecken sind noch harmlose Gegner. Unser kleiner Held kann so manchen Blumentopf gewinnen, pardon, als Punktespender einsammeln. Weitere Extras: Flugfähigkeit für begrenzte Zeit oder ein sehr nützlicher „Schwanz" von Doppelgängern, der Gegner und Boni kreisend aufwischt.

Filigrane Zuckerbäckergrafik umfängt den kleinen Elfen. Der weiß vor lauter (zuweilen flackernden) Details manchmal gar nicht, wo er hinspringen soll. Dafür reagiert er willig und pixelgenau auf Steuerbewegungen. Jede Landung, Bonusaufnahme usw. ist von gelungenen Geräuscheffekten begleitet. Bei Spielende gibt's ein Paßwort für den zuletzt erreichten Abschnitt. Obwohl die Zutaten des klassischen Jump 'n' Runs (fliegende Fische, feuerspeiende Blumen usw.) sattsam bekannt sind, ist Namcot ein wohlschmeckender Cocktail gelungen.

Sandra war von Marvel Land weniger gefesselt. Zuviele herkömmliche Elemente, wenn auch niedlich verpackt, ließen bei ihr erst gar keine Suchtgefahr aufkommen. Dafür gefiel ihr die Musik recht gut. Unser einhelliges Fazit: Ein ansprechendes Hüpfspiel für Neulinge, mit hohem Niedlichkeitsfaktor. *Wonderboy*-Veteranen sind dagegen beim technisch ausgereifteren und originelleren *Castle of Illusion* besser aufgehoben. Wer das Geld übrig hat, wird den Kauf aber nicht bereuen. ■

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

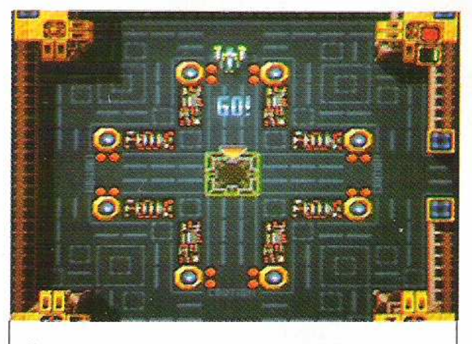
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

FARBENFROHES FREUDENFEUER

METAL STOKER, System: PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** FACE, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Scharfschützen aufgepaßt, *Metal Stoker* für die PC-ENGINE ist da. Als Pilot eines Schwebepanzers ballert sich der Spieler durch sieben Level, die so malerische Namen tragen wie „Hell Laboratory" oder „Torrid City". Aufgrund der japanischen Anleitung konnte die Hintergrundgeschichte leider nicht ausgemacht werden, ist aber wahrscheinlich auch nicht weiter wichtig. Alles, was nicht wie das eigene Fahrzeug aussieht, kann abgeschossen werden. Um die Pulverisierung der Gegner zu erleichtern, stehen fünf Extrawaffen zur Verfügung, die im Laufe des Gefechtes aufgesammelt werden können. Die Palette reicht vom MG über Laser bis hin zu zielsuchenden Raketen. Nicht besonders reichhaltig, aber komplett. In der Feindmannschaft befinden sich Roboter verschiedenster Bauart, gemeine Endgegner und ein paar Flugzeuge. Hier gilt das gleiche wie für die Waffen.



Da geht's lang!

Spielerisch gibt es an dem Programm nichts auszusetzen. Es wird zwar zunehmend schwieriger, aber nie unfair. In den höheren Levels wird zudem nicht nur ein schneller Abzugsfinger gebraucht, sondern auch noch funktionsfähige Gehirnmasse, da sich manche Ausgänge erst nach Zerstörung bestimmter Anlagen bzw. Gegner öffnen. Die Gestaltung der einzelnen Spielebenen ist recht abwechslungsreich. Man kämpft auf der Planetenoberfläche, in verwinkelten Gängen oder auch auf Felsstegen inmitten glühender Lava.

Technisch gibt es ebenfalls nichts auszusetzen. Die Fahrzeuge und Roboter sind gut in Szene gesetzt worden, das Scrolling ist sauber und ruckfrei. Zu jedem Level wird ein neuer Song geboten, und die sonstigen Soundeffekte sind für ein Spiel dieser Gattung angemessen.

Metal Stoker ist nicht nur für Vollprofis geeignet, sondern aufgrund des langsam steigenden Schwierigkeitsgrades (erst kinderleicht, später dann „aaargl") auch Anfängern zu empfehlen. Somit zum Kauf freigegeben. ■ *Guido Alt*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Der neue Virus.



Klein, fein und manchmal gemein: Der neue Game Gear vom SEGA.

Viele haben es kommen sehen, wenige haben daran geglaubt. Jetzt ist er da: der neue Virus.
Besondere Kennzeichen: High Tech for High Fun.
Gefährdeter Personenkreis: Alle, die sich einen Spaß machen wollen.
Auffällige Merkmale: 4096 Farben, 16 KB Video RAM und ein 83mm-LCD-Farbbildschirm.
Nebenwirkungen: Mittels TV-Tuner spielend einfach in ein Color-Portable und sogar in einen Farbmonitor für Videokameras umrüstbar. Begleiterscheinungen: Hinreißende Software-Programme wie MICKEY MOUSE oder COLUMNS*.*
Sein Name: GAME GEAR.
Der Freak: SEGA.
Das kann ja heiter werden.
Viel Vergnügen.

** Beispiele aus dem umfangreichen SEGA Software-Programm, das ständig erweitert und überall im Handel angeboten wird.*



Games People Play

SCHWINGEN AUS STAHL

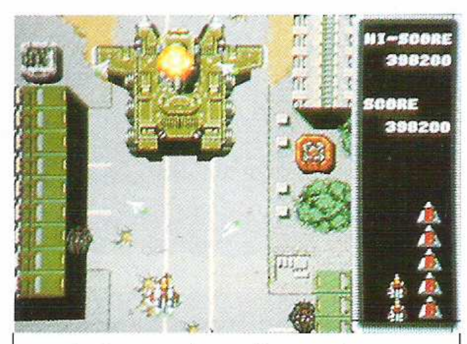
Titel: RAIDEN TRAD, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Micronet Co., **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg

Ein vertikal scrollendes Ballerspiel der gewöhnlichen Machart erwartet all jene, die sich für den Kauf von RAIDEN TRAD entscheiden.

Mit einem Super-Düsenjäger begibt man sich auf den Weg durch acht Levels (plus Special-Level), welche den Spieler anfangs durch militärisches Sperrgebiet, später über den (oder irgendeinen) Mond oder so führen. Fünf von ihnen habe ich leider schon im ersten Spiel gesehen (war wohl ein wacher Moment). Nichstdestotrotz ist RT sicherlich ein gut gemachtes, in den hohen Levels auch ausreichend schwieriges Action-Game mit massig Gegnern wie Panzern aller Art, Kanonen, Fluggeräten etc., großen Endgegnern und allem, was dazu gehört.

Das Extrawaffensystem ist sparsam, aber angemessen. Zwei verschiedene Waffen mit einigen Ausbaustufen, zwei verschiedene Rakentenarten, wählbares Autofeuer sowie dicke Bomben helfen dem Düsi beim kräftigen Austeilen. Vorsicht ist freilich auch geboten, denn die Gegner zielen teilweise viel zu gut.

Aus, aus, aus. Wenn Uli . . .



. . . ballert, ist kein Alien gefeit.

Daß bei soviel Action auch das Mega Drive immer mal in die Knie geht ist schade, aber verzeihlich, da sich RT flüssig und gut spielt. Es ist eins von den Spielen, bei denen man in den späteren Bereichen mancher Level ohne ausgebaute Bewaffnung kaum ein Chance hat, was beim Verlust eines Lebens fatal ist. Aus diesem Grund hat man eine gute Fee (echt!) eingebaut, die nach einem Crash ein paar Bonussymbole auf den Screen wirft. Hat man Glück, ist eins von diesen Symbolen ein 'P', welches den Schuß gleich voll ausbaut, oder gar ein '1up'. Das einzige, was negativ auffiel, war die schlecht gemachte Pausenfunktion. Nur mit Glück kann man das Spiel anhalten – wieso?

Wie dem auch sei, RT ist für Fans sicherlich empfehlenswert. ■

Uli

Guido sagt:

Raiden ist ein recht gut gemachter Ballerspaß für Zwischendurch, nichts weltbewegend Neues, aber besser als manch anderes Machwerk. Spielt sich auch ganz nett, da es keine unfairen Stellen gibt. Lediglich der Hinter- oder besser Untergrund könnte etwas farbenfroher sein. Man kann halt nicht alles haben. ■

ASM-Bewertung von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Titel: Out Run, **System:** Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Nocheinmal OUT RUN, noch einmal SEGA. Wer dachte, nur das Mega Drive würde mit einer Umsetzung des Automatenklassikers bedacht, der sieht sich getäuscht, denn auch das kleine GAME GEAR wurde berücksichtigt.

Die Handheld-Fassung bietet sogar etwas mehr als der Automat, einen Zwei-Spieler-Modus und ein direktes Rennen gegen den Computer nämlich. So übernimmt der Computer oder ein Freund einen blauen Ferrari und muß


Zeigt's den Heimcomputern: Out Run auf dem Game Gear.

versuchen, vor Euch den Checkpoint zu erreichen.

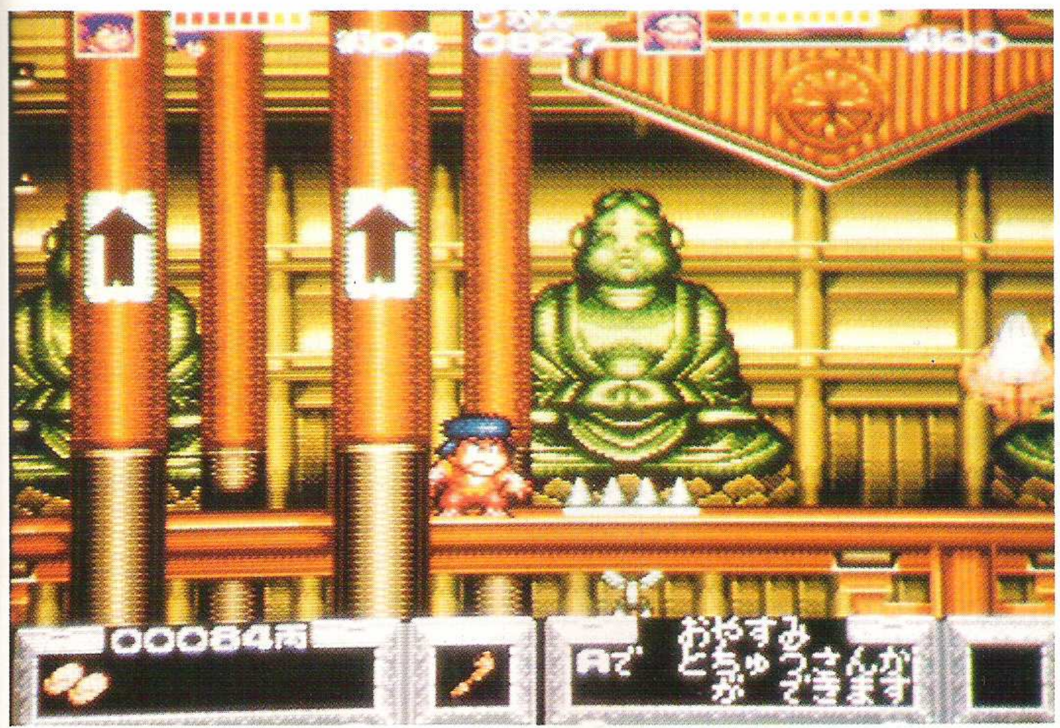
Der ganz normale Rennmodus ist selbstverständlich auch noch vorhanden, jedoch unterscheiden sich die Strecken von denen des Automaten, was aber nichts macht. Out Run auf dem Game Gear ist überraschend schnell und überraschend gut. Gerade durch den Competition-Modus wird Out Run zu einem wirklich interessanten Programm. Probefahren lohnt sich! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«



Tolle Grafik, sehr spaßig!

TRAUMHAFT!



MYSTICAL NINJA

System: Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** Direktimport.

Kleiner Mann, ganz groß: Im ersten Jump-and-Run von KONAMI für's Super Famicom ist ein kleiner, quicklebendiger Kerl der Held eines ganz und gar wundersamen Abenteuers. Er ist der MYSTICAL NINJA, dem es zur Aufgabe gemacht wird, 19 Stationen (= Levels) der japanischen Inselwelt anzusteuern. Warum? Nun, das bleibt im dunkeln. Aus gutem Grund: Anleitung und On-Screen-Texte sind (noch?) japanisch. Dieses Manko ist nicht zu unterschätzen, denn in jedem der mehrfach unterteilten Levels gibt es kleinere Dörfer, in denen unzählige Shops, Häuser und andere Charaktere angetestet werden können. Der Einkauf der Extras (Helm, Brustpanzer, schnelle Schuhe, Bomben, etc.) ist ja noch recht problemlos, doch gerade die Tips und Infos der Spielfiguren bleiben auf der Strecke. Geld gibt's für die Vernichtung der phantasievoll gestylten Inselbewohner - man kann die Münzen sogar als Wurfgeschosse verwenden!

Worauf es bei Mystical Ninja aber vor allem ankommt, ist ruhige Überlegung und gelassen eingesetztes Steuerungsgeschick. Überraschende Elemente erwachsen vor allem durch die vielen Gags und den oft wechselnden Spielablauf. Mal muß auf dem Weg zum Endgegner zunächst eine Wildnis durchquert, mal ein Palast mit drehenden Holztürmen mit Stegen in bester *Nebulus*-Manier erklommen werden. Weiterhin gibt es eine Vielzahl von Unterspielen (Schießbude, Break-Out, etc.), bei denen Extras oder Goldmünzen gewonnen werden können. Zur Energieauffrischung kann sogar ein Urlaub gebucht werden!

Abgesehen von den Sprachhindernissen scheint jedoch die Levelaufteilung zuweilen etwas zu übermäßig gedehnt zu sein, ohne dabei neue Anforderungen zu stellen. Mystical Ninja spielt sich aber gerade für Einsteiger hervorragend und wurde in punkto Sound und Grafik super in Szene gesetzt. Zugreifen schadet nicht! ■

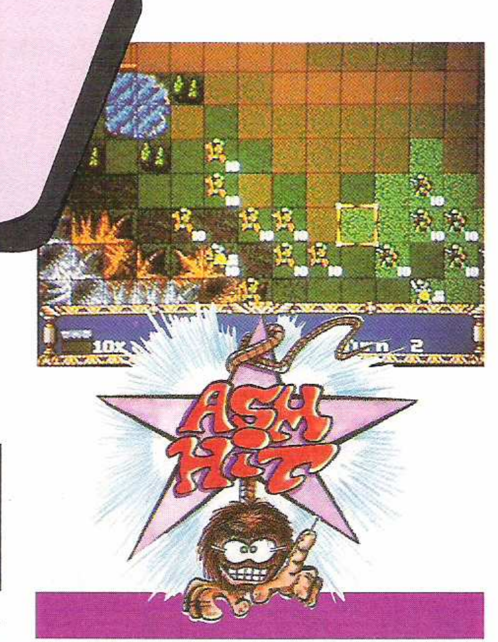
msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9
»PRIMA«	

IT'S A LONG WAY....

Titel: Long Raiser, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** NCS Corp., Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Die Lage ist fast hoffnungslos: Daß der alte König im Sterben liegt, könnte man ja gerade noch verkraften. Daß diese Tatsache jedoch von den feindlichen Armeen zu einem Überfall ausgenützt wird, ist schon mehr als unverschämt. Also muß der Königssohn zeigen, was in ihm steckt, und sich auf die Reise durch die 20 Provinzen seines (zukünftigen) Reiches machen, um dem Übel Herr zu werden – Erben will schließlich gelernt sein. Begleitet wird er zunächst nur von einem erfahrenen Feldherrn, der auch dem Vater schon gute Dienste leistete, in den diversen Gebieten finden sich jedoch bald neue Verbündete, die sich entweder direkt dem Prinzen unterstellen oder eigenständig agieren. Jeder der Feldherren kann über bis zu acht Truppen zu je 10 Mann verfügen, die aus Lanzenträgern, Reitern oder Bogenschützen bestehen können. Diese gilt es dann, strategisch günstig auf der Landkarte zu plazieren und den Gegnern letztendlich eine Niederlage beizufügen. Erfolgreiche Schlachten führen zu einem Erfahrungszuwachs, der nicht nur die Rekrutierung frischer Truppen, sondern in späteren Leveln auch den Einsatz von Magie zu Offensiv- und Defensivzwecken erlauben.



»Strategievergnügen pur auf dem Mega Drive«

Jedes Szenario findet in einer anderen Landschaft statt, deren Eigenheiten sich auf die Beweglichkeit der Armeen auswirken, in Wasser und Gebirge geht es halt nun mal nicht so schnell voran. Jedes Szenario stellt auch andere Anforderungen an die Taktik, mal ist Flucht angeraten, dann wieder muß ein Gebiet völlig befreit werden, an anderen Stellen muß man ganz einfach aushalten, bis Verstärkung eintrifft. Bis zu acht Feldherren können vom Spieler kontrolliert werden, insgesamt sind also bis zu 72 Figuren strategisch im Gelände zu verteilen. Das dauert natürlich seine Zeit, und da der Gegner auch noch seine Züge zu machen hat, kann man an manchen Szenarien bis zu zwei Stunden verbringen – nur um dann vielleicht zu merken, daß man doch irgendwas falschgemacht hat. Aber das macht fast nichts, sofern man den vorherigen Spielstand gespeichert hat, was dank Batteriepuffer möglich ist und einem nach Vollendung eines Szenarios auch automatisch ans Herz gelegt wird.

Den Hitstern gibt es allerdings nur unter Vorbehalten: Ohne die deutsche Anleitung kommt man nur schwer mit dem Spiel zurecht und muß nicht nur viel, sondern sehr viel Zeit dazu investieren, um sich in die Bedeutungen der einzelnen Menüs einzuarbeiten. Und selbst dann geht noch einiges an Hintergrundinformationen verloren, denn auch die Kommentare der einzelnen Figuren bleiben dem Spieler unverständlich. Ist man jedoch im Besitz der Anleitung, die übrigens nur bei Top 4 zum Lieferumfang gehört, und dazu noch ein Freund von Strategiespielen, so kann man sich mit LONG RAISER viele vergnügte Stunden bereiten. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	siehe Text
Spielaufbau	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«

688 ATTACK SUB

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, U.S.A., **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Es hat ziemlich lange gedauert, bis das Schiffchen auch auf dem Mega Drive aufgetaucht ist. Aber das Warten hat sich gelohnt, denn das Spiel ist nicht nur eine der besten U-Boot-Simulationen überhaupt, sondern auf dem Mega Drive auch noch ohne Konkurrenz. Die Konvertierung ist recht gut gelungen, Grafik und Funktionen entsprechen den Vorbildern auf PC und Amiga, wenngleich auf die Kopplung zweier Systeme verzichtet werden muß. Beim Sound hätte man sich etwas mehr Mühe geben können, die geniale Titelmusik des PC gab es auf dem Amiga nicht mehr, die Variante für's Mega Drive ist eher peinlich, ebenso manche Soundeffekte. Zwar gibt es jetzt digitalisierte Sprache, die ist aber nur schmückendes Beiwerk. Wenn man die Vorbilder nicht kennt, fällt dies allerdings kaum auf. 688 ATTACK SUB ist und bleibt eine hervorragende Simulation, die für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen zu empfehlen ist. Daher kann es nur eine Empfehlung geben: Auch auf dem Mega Drive einsteigen, Luken dicht und abtauchen! ■



Treffer – Versenkt!

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	6
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«


RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG
CELTIC LEGENDS
• Ein Spiel, welches sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene begeistern und verführen wird!
• Ein Archipel aus 23 Inseln, jede mit eigentümlichen und besonderen Charakteristiken.
• Eine Mischung aus Strategie und Zauberei: wenden Sie zahlreiche Zaubersprüche an, bauen Sie Schlösser, bewegen Sie Truppen...
• Spielmöglichkeiten: 1 oder 2 Spieler und mit didaktischer Option.
• Ein Hauch von Rollenspiel: erfinden Sie Figuren, erwerben Sie Pluspunkte...
UBI SOFT
Entertainment Software
CELTICA, das von den Göttern begnadigte Königreich ist in Gefahr seitdem der weise Oberzauberer gestorben ist.
Der Streit bricht aus zwichen seinen Zauberschülern, SOGROM dem Roten, der sich mit der Macht des Bösen verbunden hat, und ESKEL dem Blauen, der den Rat der Weisen vertritt.
Benutzen Sie Ihre magischen Kräfte zum Besten und zeigen Sie, daß Sie ein feiner Stratege sind: Gewinnen Sie den Endsieg auf dem Rochebrume-Archipel!
avalon



Titel: DINO LAND, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller:** Wolfteam, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Flippern auf drei Ebenen (plus Bonusrunden) kann man bei DINO LAND. Allerdings: Spielbarkeit und Grafik kommen kaum an das große Vorbild *Devil Crash* heran. ■ *msu*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	6
Gesamtnote:	6

»DÜRFTIG«

Titel: SPIDER-MAN, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Die Spinne scheint müde: Nur mühsam wird der Faden in diesem Actionspiel gesponnen; zu unbeweglich sind die Gegner, zu schwach die Grafik. Es dominiert die Langeweile. ■ *msu*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«

Titel: M-1 ABRAMS BATTLETANK, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega/Elektronic Arts, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Nach langer Zeit hat es der M-1 von ELEKTRONIC ARTS nun auch zum Mega-Drive geschafft. Geändert hat sich nichts. Die Grafiken und der Sound wurden 1:1 übernommen. Mager. ■ *gag*





ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Realitätsnähe	4
Motivation	5
Gesamtnote	5

»DÜRFTIG«



Titel: SAINT SWORD, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Taito, **Muster von:** Theo Kranz, 87 Würzburg/ Top 4, 7 Stuttgart 1.

Mittelmäßiges Schwert- und Springspiel mit riesigen Sprites und leicht zu ergatternden Extras. Nur die hübsch erdachte Fantasygrafik reizt zu weiteren Runden. ■ *ev*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

Titel: STREET SMART, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller:** Treco, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

STREET SMART ist ein durch und durch mäßiges Prügelspiel, das viel zu einfach geraten ist. Zudem ist die Animation recht schlecht und das Schlagrepertoire dürftig. Kauft lieber *Bare Knuckle 1.* ■ *sat*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote:	6

»DÜRFTIG«



Titel: DYNAMITE DUKE, **System:** Master System, **empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller:** Sega, **Muster von:** Virgin Gamres/Sega, 2000 Hamburg.

Eine Schande, was mit DYNAMITE DUKE passiert ist. War es auf dem Mega Drive noch ein tolles Action-Game, so ist es jetzt nur noch ein dürftiges, technisch langweiliges Programm. ■ *hja*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote:	5

»DÜRFTIG«

SCHMEIDYS TRAUM

Titel: CHEQUERED FLAG, **System:** Atari Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Atari Corp., USA, **Muster von:** Atari Deutschland.

CHEQUERED FLAG (von ATARI) für das LYNX ist das gelungene Remake des altbekannten Themas. Karte rein, und schon beglückt uns ein fescher Sound. Später sorgen „realistische" SFX für das nötige Renn-Feeling. Im Menü wähle ich das Automatikgetriebe, den Renn-Modus, die Rundenzahl oder eine bestimmte Strecke an.

Ich sehe meinen Flitzer in vorderster Reihe und kann in beiden Außenspiegeln die Mitkonkurrenten beobachten. Die Piste von Darlington ist erstaunlich sauber von Schnee und Eis geräumt, so daß ich mich sofort sicher an der Spitze halten kann. Nur nicht irgendwo hängenbleiben!

Das Rennspiel ist sehr sauber rübergezogen worden, bietet einen guten Steuerungskomfort und hält mich lange in der Bahn und im Bann. Ein Lekkerbissen für alle Rennsport-Freaks – also auch für Schmeidy... ■

Manfred Kleimann



Im „Bahn-Wahn"...

Konsolen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound	9
Realitätsnähe	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Konsolen news

Das Weihnachtsgeschäft ist im Anrollen

Das merkt man vor allem an den recht langen Ankündigungslisten, welche oft nur zu einem kleinen Teil eingehalten werden. Da können wir freilich nichts für, und so möchte ich Euch nochmals darauf aufmerksam machen, daß alle Programme, die auf dieser Seite angekündigt werden, nicht unbedingt wie geplant erscheinen und somit nicht getestet werden können. Sorry, aber dafür sind die Hersteller verantwortlich. So präsentiere ich Euch die folgende Liste – wie immer – ohne Gewähr!

HARDWARE:

Schon bald dürfte das lang erwartete **CD-ROM** für das **Sega Mega Drive** als Import-Version erhältlich sein. Das nicht ganz billige Stück – einen Festpreis gibt's noch nicht, aber mit 900 – 1000 DM darf man ruhig rechnen – soll neben einem zusätzlichen 68 000-Prozessor einen 3-D-Chip und das Sega-Spielhallen-Soundsystem in sich vereinen. Wenn's wahr ist, so dürfte Sega das Rennen im Konsolenbereich vorerst gemacht haben.

Super-Famicom-Besitzer müssen sich noch etwas länger gedulden, ehe sie in den Genuß von Programmen auf den Silberscheiben kommen. Das CD-ROM, welches von Philips produziert wird, wird nämlich nicht vor Ende 1992 erscheinen.

SOFTWARE:

ELECTRONIC ARTS steigt verstärkt ins **Mega-Drive**-Geschäft ein und kündigt für dieses Jahr noch folgende Titel an: ROAD RASH (Motorradrennen, bei dem die Konkurrenten getreten und geschlagen werden dürfen....), THE IMMORTAL (Action-Adventure), MARBLE MADNESS (Geschicklichkeit), SHADOW OF THE BEAST (Action), STARFLIGHT (Strategie), FATAL REWIND/THE KILLING GAME SHOW (Action), RINGS OF POWER (Strategie), und F-22 INTERCEPTOR (Simulation).

Ein Megaknaller hätte eigentlich mit ACCOLADES Umsetzung von TURRICAN erscheinen können. Erste Bilder sahen zwar recht gut aus, doch wurde das Mega Drive allem Anschein nach nicht konsequent ausgenutzt.

ALISIA DRAGON, BLUE ALMANAC, DARK CASTLE, DEVIL HUNTER, (Action-Adventures), THUNDERFOX, AZTION, BATTLE MISSION und F-15 STRIKE EAGLE (Action) werden ebenfalls in den nächsten Wochen erscheinen.

Für das **Super Famicom** wird HARDBALL (Baseball), JOHN MADDEN FOOTBALL, LAKERS VS. CELTICS (Basketball), ALIENS und SUPER GHOULS'N'GHOSTS (Action) in Bälde über Eure Monitore flackern!?

Für die **PC Engine** soll nun endlich TV SPORTS BASKETBALL herauskommen. Lange genug darauf warten mußte man ja.

Das **Lynx** sieht ebenfalls wieder rosigen Zeiten entgegen. Mit SCRAPYARD DOG, TURBO SUB, VIKING CHILD, S.T.U.N. RUNNER (Action), CHECKERED FLAG (Sport), BILL & TED'S ADVENTURE und ISHIDO (Denkspiel) eröffnet ATARI eine richtige Produktionsflut für das kleine Handheld.

Alles klar? Na dann macht's gut, Euer

A-MAN

TOP TEN

1. Sonic – The Hedgehog (Mega Drive)
2. Final Match Tennis (PC Engine)
3. Phantasy Star III (Mega Drive)
4. Sonic – The Hedgehog (Mega Drive)
5. Mega Man II (NES)
6. GG Shinobi (Game Gear)
7. Bonk's Adventure II (PC Engine)
8. Hardball! (Mega Drive)
9. Afterburner II (Mega Drive)
10. Thunderforce III (Mega Drive)



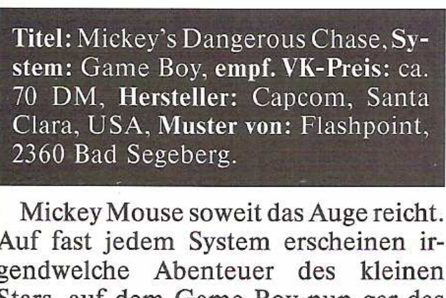
GAME · BOY · CORNER

Bunt gemischt . . .

. . . ist der Softwareeingang diesen Monat gewesen. Nicht nur, das beinahe jedes Genre mit einem Spiel oder mehr abgedeckt ist, auch die Qualität ist recht verschieden. Überwiegend ist allerdings der gute Teil, und so haben wir mit MICKEY'S DANGEROUS CHASE und GAME BOY WARS zwei sichere Hits. Wer kräftig zulangen möchte, kann dies bei WWF Superstars tun. Ein wirklich hammerhartes Action-Programm verbirgt sich hinter dem Namen BATTLE UNIT ZEOTH. Nichts für Anfänger! Was uns diesen Monat sonst noch zwischen die Finger kam, lest Ihr am besten selbst nach. Viel Spaß dabei und bis ein andermal an selber Stelle, Euer

A-Man

MICKEY DIE DRITTE



Titel: Mickey's Dangerous Chase, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Capcom, Santa Clara, USA, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Mickey Mouse soweit das Auge reicht. Auf fast jedem System erscheinen irgendwelche Abenteuer des kleinen Stars, auf dem Game Boy nun gar das dritte. MICKEY'S DANGEROUS CHASE nennt sich das Jump'n'Run, bei dem der Spieler wahlweise Mickey oder dessen Freundin Minnie übernimmt.

Die Story ist simpel: Der böse Kater Karlo hat ein Geschenk geklaut, mit dem der Mäuserich sein Mäuschen überraschen wollte. Daß er sich dies nicht gefallen läßt, ist selbstverständlich, und so macht er sich mit Goofys Hilfe auf einen langen Weg durch fünf Level. Jeder dieser Level ist in drei Stages unterteilt, an deren Ende Goofy in Erscheinung tritt und erzählt, wo Kater Karlo sich versteckt hält, bzw. wohin er verschwand.

Der erste Level führt Mickey oder Minnie durch die Heimatstadt. Besonders gefährlich sind hier die herumstreunenden Bulldoggen. Mit umherliegenden Steinen schickt man diese ins Jenseits oder springt einfach über sie hinweg, sollte zum Werfen nichts zur Hand sein. Besonders hübsch ist hier der dritte Abschnitt. Hier darf einer der beiden mit einem Boot die Verfolgung Karlos aufnehmen.

Im zweiten Level angelangt, muß die Maus sich vor aggressiven Eichhörnchen und herunterfallenden Nüssen in Acht nehmen. Ein kleiner Ballonflug gehört hier ebenso zum Abenteuer.

Besonders gut gelungen ist der dritte Level, wo eine Menge Spinnen auf den Nager warten. Ebenso machen ihm Fledermäuse das Leben schwer.

Gefangen in einer Fabrik macht sich Mickey/Minnie auf den Weg ins fünfte und letzte Level, wo das Finale in luftiger Höhe bevorsteht.

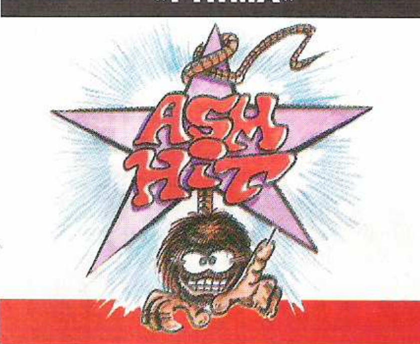
Mickey's Dangerous Chase bietet spielerisch einiges an Abwechslung, wenngleich viele Parallelen zu anderen Jump'n'Runs natürlich nicht zu übersehen sind. Vor allem die Ideen mit dem Bootfahren und Ballonfliegen. Die Grafik ist durch und durch gut, auch der Sound kann gefallen. Der Schwierigkeitsgrad ist im mittleren Bereich angesiedelt und könnte geringfügig höher sein. Ansonsten kann ich Mickey's Dangerous Chase nur loben. Es ist ein tolles Spiel, das lange Spaß macht und gerade Kinder begeistern wird. Das heißt natürlich nicht, daß es für Ältere ungeeignet sei. Fans des Genres werden Gefallen an diesem Programm finden. ■

Hans-Joachim Amann

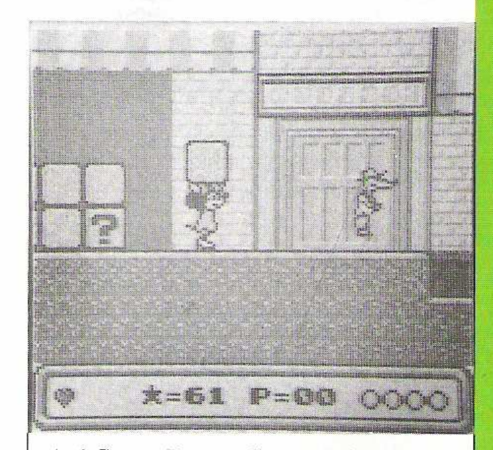
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



»Mickey schlägt zurück: besser denn je«



Auf Game Boy ist Steinwurf angesagt!

Sandra sagt:

Mickey's Dangerous Chase ist eines der besten Spiele, die ich auf dem Game Boy bisher gesehen habe. Grafik und Animation können wohl kaum noch besser 'rübergebracht' werden. In diesem Falle sind A-MAN und ich uns also wieder einmal völlig einig: Mickey ist klasse!!! ■

»PRIMA«

GAME · BOY · CORNER

SANDKASTEN IN DER TASCHE

Titel: GAME BOY WARS, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** Flashpoint.

Was machen Generale in der Mittagspause? Richtig, sie packen ihren Game Boy aus und spielen GAME BOY WARS. Die Spielidee ist zwar nicht sonderlich neu, die Ausführung auf der Keksdose begeistert jedoch. Dem Spieler steht eine bestimmte Anzahl an Fabriken und Werften zur Verfügung, in denen er sein Kriegsgerät von Bodentruppen und Panzern über Hubschrauber und Flugzeuge bis hin zu Kampfschiffen und U-Booten bauen kann. Das Material muß dann strategisch auf einer Karte verteilt werden, wobei Eigenschaften der Einheiten wie Beweglichkeit und Kampfstärke zu berücksichtigen sind. Der Gegner macht natürlich das Gleiche, und so kommt es bald zu Konfrontationen, die in animierten Sequenzen gezeigt werden. Krieg kostet Geld, die nötige Barschaft kann man steigern, indem man neutrale und gegnerische Städte unter Kontrolle bringt. Insgesamt



Krieg in Kleinformat

kann man so in 16 verschiedenen Szenarien versuchen, den Sieg zu erringen, was jeweils andere Strategien erfordert. Neben dem traditionellen Bodenkampf gibt es auch Szenarien, in denen Luft- oder Seegefechte zum Erfolg führen oder massive Truppentransporte notwendig sind.

Also genau das richtige Modul für die Hobby-Strategen und eine echte Herausforderung, denn selbst auf dem untersten Level ist der Gegner extrem kompetent. Trotz der Komplexität bleibt auch auf dem Game Boy die Übersicht bewahrt. Zwar muß man, um alle seine Truppen zu steuern, recht viel auf der Landkarte herumscrollen, die gut erkennbare Grafik und abrufbaren Übersichtskarten bewahren einen jedoch davor, im Pixelsumpf steckenzubleiben. Zwei kleine Schattenseiten hat das Modul allerdings: Anleitung und Menus sind in astreinem Japanisch gehalten, man braucht schon etwas Zeit, um sich einzuarbeiten. Außerdem dauert es etwas, bis der Gegner seine Züge gemacht hat, so daß die (Nachwuchs-)Generale schon eine längere Mittagspause einlegen sollten – oder abspeichern, was auch geht.

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	5
Spielaufbau	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

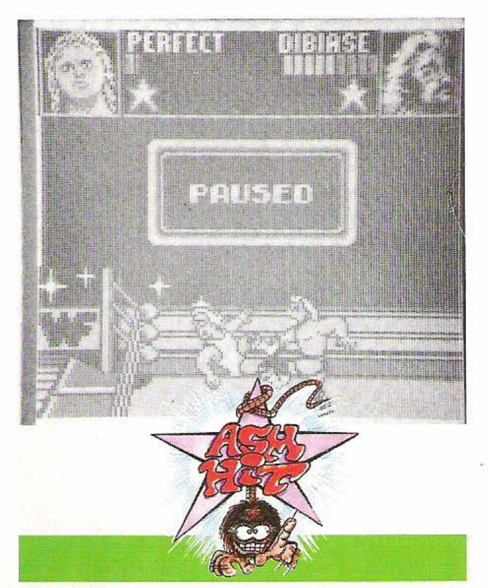
UAAGH!

Titel: WWF SUPERSTARS, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca.60 DM, **Hersteller:** LJN Ltd., **Muster von:** Joysoft, 5000 Köln.

Die bösen Jungs mit der großen Klappe und den dicken Armen halten nun auch Einzug auf dem Gameboy. Mit WWF SUPERSTARS stellen sich fünf der berühmtesten Catcher der USA zum Kampf. Namen wie Hulk Hogan, Ultimate Warrior, Mr.Perfect oder Macho King Randy Savage lassen das Herz eines jeden Catch-Fans höher schlagen. Erfreulicherweise ist das Programm sehr gut gelungen. Die Atmosphäre des Sports wird trotz des briefmarkengroßen Bildschirms voll rübergebracht.

Vor dem Kampf kann der Spieler einen der fünf Superstars auswählen. Alle Kämpferportraits sehen richtig digitalisiert aus, und jeder ist natürlich auch mit der ihm eigenen Kampfmusik vertreten. Bevor das Spektakel losgeht, giften sich beide Gegner wie in einer TV-Übertragung noch an. Ein netter Gag, wie ich finde. Der Ring selbst wird schräg von oben dargestellt. Alle Aktionen der Kämpfer sind dabei sehr gut zu verfolgen. An Schlag- und Trittechniken steht das übliche Repertoire zu Verfügung, angefangen vom Dropkick bis hin zum Bodyslam. Da kommt Freude auf, das macht Spaß! Besonders, wenn man seinen Gegner aus dem Ring feuert. Der Kampf geht dann nämlich, genau wie im richtigen Leben, weiter. Richtig ab geht's natürlich erst, wenn man zwei Gameboys „zusammenlinkt" und gegen einen Freund antritt. Alle, die ein Modul zum Abreagieren suchen, sollten zugreifen!

Guido Alt



»WWF Superstars: Die richtigen Partner zum Abreagieren!«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

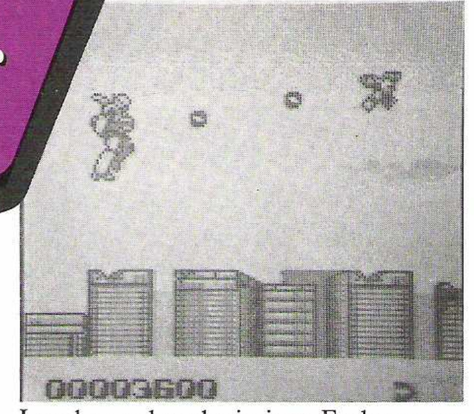
»PRIMA«



EXTREMINATOR

Titel: BATTLE UNIT ZEOTH, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Jaleco, USA, **Muster von:** Joysoft, 5000 Köln 41.

Battle Unit Zeoth ist nur für echte Baller-Freaks zu empfehlen. Das Gameplay ist als extrem schwierig zu bezeichnen. Dies liegt nicht zuletzt an der Steuerung. Sicherlich hätte der amerikanische Softwareproduzent Jaleco diesen wichtigen Faktor besser lösen können. Auf dem Weg zu den vom ersten Level an sehr schwierigen Endgegnern, besteht die Möglichkeit Extras einzusammeln. Angefangen bei Standart-Schuß, über den Doppel-, bis hin zum durchschlagskräftigen Vierfach-Schuß reicht die Palette.



Vorsicht ist vor den feststehenden Minen geboten, wovon meist drei oder vier übereinander angeordnet sind. Da durch das Vier-Wege-Scrolling nie das gesamte Spielfeld überblickt werden kann, können sie beim Fliegen schnell zum Verhängnis werden, und so den Energiebalken am unteren Bildschirmrand schwinden lassen. Im zweiten Level braucht Ihr Euch jedoch nicht mehr über diese feststehenden lästigen Fallen zu ärgern, dafür aber viel mehr über ekkige Wegführung, die mich ein bißchen an *Hero* (mein erstes Game für Atari 2600) erinnert.

Wie dem auch sei, Battle Unit Zeoth ist für ein Game dieses Genres abwechslungsreich, technisch gut und nicht zu einfach gestaltet. Prima, eben! ■

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

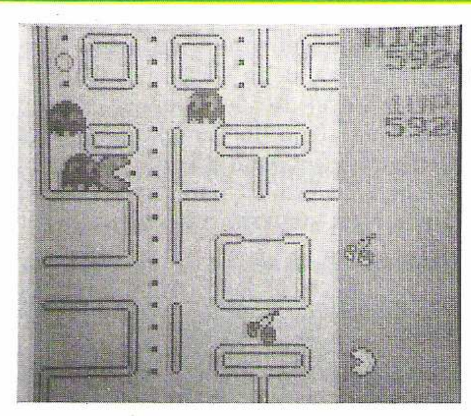
Grafik 9
Sound 9
Spielablauf 8
Motivation 9
Gesamtnote 9

»PRIMA«

DER KLASSIKER

Titel: PAC-MAN, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller, Namco, Japan, Muster von:** Joysoft, 5000 Köln 41.

Er darf einfach nirgends fehlen: Pac-Man. Ich glaube zum Spielablauf dieses Games bedarf es keiner großartigen Erklärungen. Eine Kugel eben, die durch ein Labyrinth gelenkt wird, um Punkte aufzufressen und von Monstern gejagd wird. Pac-Man's Bart dürfte wohl mittlerweile schon so lang sein, daß er Schwierigkeiten hat, sich durch den Irrgarten zu bewegen. Aber die Firma Namco hat mit diesem Game eben den Pflichtteil für den Game Boy übernommen.



Es ist nur schon fast eine Frechheit für diesen Oldie satte 70 Steine zu verlangen. Zumal auch nicht die kleinste Neuerung im Spielablauf festzustellen ist. Für 30 Mark wäre es o.k. gewesen – aber wer sich trotzdem nicht davon abhalten läßt, bitte.... ■

Sandra Alter

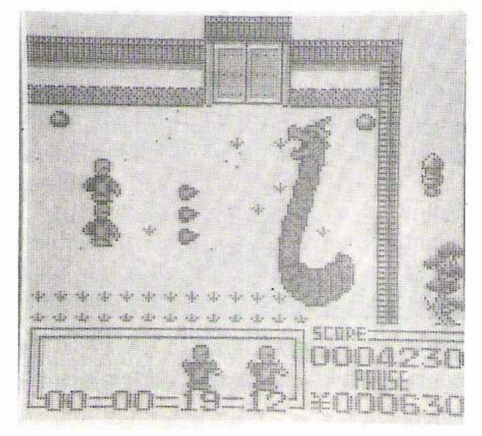


METZELLUST

Titel: MERCENARY FORCE, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** Meldac, U.S.A., **Muster von:** Joysoft, 5000 Köln 41.

Irgendwie war das alles schonmal da: Ein bitterböser Fiesling tyrannisiert ein bislang friedliches Land, und irgendwann kommt der Zeitpunkt, an dem die geknechtete Bevölkerung dies nicht länger tolerieren kann und auf Beseitigung des Bösewichts drängt. Zu diesem Behufe werden ein paar Söldner angeworben, die sich ihre Spritzpistole / ihre Streitaxt / ihr Laserschwert schnappen, ihr Steckenpferd / ihren Reitdrachen / ihr Raumschiff besteigen und sich aufmachen, gegen die Horden des Feindes zu kämpfen (unzutreffendes bitte streichen).

Im vorliegenden Fall ist es eine Mannschaft aus vier Kriegern, die aus sechs Kämpferklassen mit verschiedenen Eigenschaften zusammengestellt wird und sich in vier Formationen vertikal durch die Landschaft ballert. Shops zum Auftanken von Lebensenergie sind ebenso zu finden wie der obligatorische Endgegner. Alles in allem also durchschnittliche Ballerkost ohne besonderen Pfiff, es gibt Besseres für den Game Boy. ■ *Michael Anton*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik 7
Sound 6
Spielablauf 6
Motivation 7
Gesamtnote 7

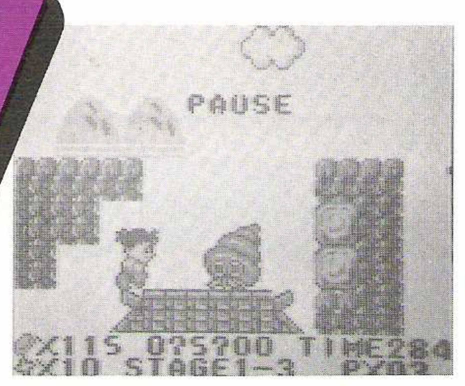
»BRAUCHBAR«



Das ist das Original
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
HERE'S THE RIVER. LET'S CHASE THEM!
Ihr wollt Spaß!
Ihr wollt Euch nicht mit öden Spielen langweilen.
Ihr wollt wissen, wie ein Spiel so richtig abläuft.
Ihr wollt das Original.
Mit deutscher Spielanleitung, damit klar ist, wie's geht.
Das sind die superstarken Spiele von KONAMI.
Action, Abenteuer, Spannung, Spaß.
Mit dem Kinohit Teenage Mutant Hero Turtles.
Viele weitere Spiele gibt's: Motocross Maniacs, Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis, Castlevania und Quarth, der neueste Top Hit.
Alle Spiele in Original Qualität.
LIFE 2530
LIFE 460
Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.
ORIGINAL GAME BOY. VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
Original Nintendo Seal of Quality
Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 56 01 80, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
GAME BOY
FALL OF THE FOOT CLAN
MOTOCROSS MANIACS
PALCOM
BAD'N RAD
NEMESIS
QUARTH
The Castlevania ADVENTURE



MARIO, ODER WAS?



Titel: Yancha Mura, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, Hersteller: IREM, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Kennen wir das Ganze nicht irgendwie? Da hüpft so ein kleines Männchen durch die Gegend, zerschlägt Steine, sammelt irgendwelche Gegenstände auf und versucht dabei, nicht mit den übrigen Bewohnern der Gefilde zu kollidieren. Nein, der Typ heißt nicht Mario, sammelt auch keine Münzen auf und wirft nicht mit Bällen um sich. Stattdessen handelt es sich um Yancha Mura, der mit Morgenstern und Shuriken auf der Suche nach Goldbarren, Schokoriegeln oder was auch immer ist. Ansonsten gleicht der Nachwuchs-Ninja dem amerikanischen Vetter, wenn auch nicht in den Grafiken, so doch zumindest im Gameplay bis hin zu den versteckten Bonusräumen und der verschleppten Prinzessin. Naja, wenn einem schon nichts Neues einfällt, dann sollte man wenigstens ein Erfolgsrezept nochmals aufkochen.

Daß der Aufguß ganz gut gelingen kann, zeigen die Grafiken, die wesentlich ansehnlicher sind als das Original. Nicht nur für Mario-Fans geeignet, denen ihr Klempner langsam langweilig wird, sondern auch generell für alle Hobbyhüpfer. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«



... und noch ein paar zerquetschte mehr wurden mittlerweile in Deutschland abgesetzt. Eine unglaubliche Stückzahl, nicht wahr? Bis Ende des Jahres möchte Nintendo sogar die unglaubliche Zahl von einer Million erreicht haben. Ob das hinhaut, ist fraglich, doch sicher ist, daß die Game-Boy-Corner in Zukunft noch stärker ausgebaut wird. Das heißt: noch mehr Tests, noch mehr Infos, noch mehr Game Boy. Was dann nun im einzelnen in der Weihnachtsausgabe stehen könnte, erfahrt Ihr jetzt:

SOFTWARE:

Der Nachfolger NEMESIS' soll demnächst über Eure Screens flitzen und könnte ein echter Konkurrent von *Parodius* werden. Aber auch wenn NEMESIS II „nur" so gut wie der erste Teil wird, kann man äußerst zufrieden sein.

Geisterjäger dürfen bei GHOSTBUSTERS II ihr Unwesen treiben. Hoffentlich wird diese Umsetzung besser als die für die Heimcomputer.

Ein kleiner, knuddeliger Held wird schon bald durch die Game-Boy-Platine flitzen. Die Rede ist von MEGA MAN, der just diese Wochen auf dem NES von sich (wieder) reden macht.

TOP FIVE

1. Parodius
2. The Hunt for Red October
3. R-Type
4. F1 Race
5. Contra

CASTLEVANIA II soll wie CHOPLIFTER II nun in den nächsten Tagen erscheinen. Nun ja, warten wir's ab.

Einen absoluten Knaller wird IMAGINEER wohl mit KICK OFF für den Game Boy landen. Ein erstes Probespielen auf der Show in London versprach einiges.

Andere Titel, die uns angekündigt wurden: BOMBER KING II, POWER RAISER und MYSTERIUM.

Take care, yours

A-Man



BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

1	Manchester United Europe	Sport	Amiga, Atari ST
2	Heart of China	Adventure	PC 3,5/5,25
3	Red Baron	Simulation	PC 3,5/5,25
4	3D Construction Kit	Game-Programmier-Tool	PC 3,5/5,25, Amiga Atari ST/C-64
5	Sim City/Populous	Kompilation	Atari ST, PC 3,5/5,25 Amiga
6	Return of Medusa	Strategie-Adventure	Atari ST, PC 3,5/5,25 Amiga
7	Sim Earth	Simulation	PC 3,5/5,25
8	Winzer	Simulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25, C-64
9	Toki	Action	Amiga, Atari ST
10	Spirit of Adventure	Rollenspiel	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– <u>Monat für Monat</u> in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege.

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

MICROWELLE

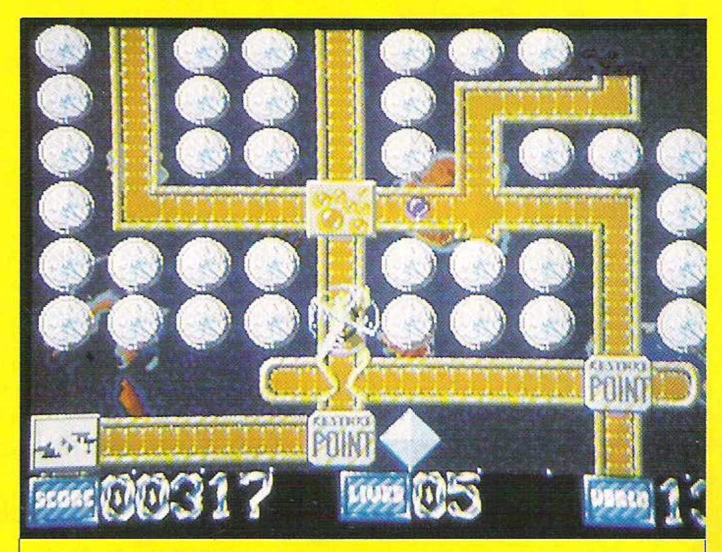
Freddy Frosch fischt frische Fische

Es war einmal ein Frosch, der friedlich angelnd an einem See saß. Da erhob sich plötzlich ein ohrenbetäubender Lärm, hervorgerufen durch ein Raumschiff, das den Ahnungslosen in sein Innerstes beamte.

So beginnt die Geschichte von FREDDY (Untertitel: The fantastic frog's frogging out). BURKHARD RATHEISER und sein Programmierteam THE MERGING MINDS erdachten und realisierten die Story um den Frosch, der durch 20 verschiedene Welten quaken muß, bevor er wieder friedlich fischen kann. Neben den 21 Gegnersprites, die bei Berührung eines von fünf Froschleben kosten, gibt es zahlreiche Gemeinheiten, aber auch Extras, die kaum Wünsche offenlassen.

Freddy muß von Plattform zu Plattform hüpfen, doch viel Zeit zum Nachdenken bleibt nicht: Das Spielfeld scrollt (ruckelfrei!) weiter gen unteren Bildrand. Also sollte der Frosch ständig in Bewegung bleiben, gegebenenfalls auch Gegnern ausweichen. Kein Problem, würden es die Plattformen selbst nicht auch noch „in sich" haben! Da gibt es welche, die nach Aufprall verschwinden, den Tod bringen oder gar nicht übersprungen werden können. Andere wiederum lassen Freddy für einige Zeit festkleben oder drehen die Joysticksteuerung komplett um. Letztendlich ist auch der Abstand eine echte Herausforderung. Man muß oft die Seite wechseln, um weiterzukommen.

Natürlich gibt es auch Extras: Fliegen bringen 20, Spinnen 40 Punkte ein. Ferner gibt es jede Menge Extra-Leben, Plattformen, die eine gewisse Zeit leere Stellen durch eine weitere ersetzen und Trampoline, die es ermöglichen, daß Freddy weiter springt als normal.



„Hubi-Freddy schwirrt davon"

Besonders wichtig ist der „Restart Point": Landet man hier drauf, kann man bei Verlust eines Leben an dieser Stelle weitermachen und braucht nicht von vorne zu beginnen.

Zwei Felder, die Freddys Outfit verändern, sind weitere Features. Bei dem einem wird er vorübergehend zum Roboterfrosch, der immun gegen die Angreifer aus der Luft ist, das andere läßt ihn zum Hubschrauberfrosch werden, was allerdings auch nur kurzzeitig möglich ist.

Last but not least gibt es noch die „Exit"-Plattform, die einen ins nächste Level befördert. Ganz besonders hüten sollte man sich übrigens vor den Windturbinen, die den armen Frosch stets vom rechten Weg abbringen wollen.

FREDDY ist kein Game, das man an einem Abend durchspielt. Im Gegenteil, allein die Levels sind so umfangreich, daß man lange Sitzungen in Kauf nehmen muß. Wechselnde Grafiken auch innerhalb einzelner Levels, gelungener Sound (natürlich darf auch ein „Quak!" nicht fehlen) und die Tücken der Plattformen, die nicht zuletzt aufgrund der unterschiedlichen Größen eine Herausforderung an den Joystick sind, machen FREDDY zu einem Spiel, das man sich unbedingt zulegen sollte. Auf meiner Speisekarte für die Mikrowelle stehen heute jedenfalls „Froschschenkel"...



„Hey, Taxi!"

SPACE CAB

Für den AMIGA gibt es nun auch das Game SPACE CAB. Da es bereits in der ASM 3/91 vorgestellt wurde, hier eine Kurzfassung des Inhalts:

Aufgabe des Spielers ist es, mittels Weltraumtaxi Passagiere von einer Plattform zur anderen zu transportieren. Je nachdem, wie schnell diese Aufgabe erledigt wird, gibt es Punkte. Wer aber meint, daß dies eine leichte Aufgabe sei, der irrt: Hier ist Konzentration und vor allem Joystickbeherrschung angesagt, sonst rummst es gewaltig. Umfang, Grafik und Sound sind Garanten für langen Spielspaß – ein weiteres Highlight in unserer Mikrowellen-Rubrik!

Ein Wort zum Schluß: Schickt uns die GAMES – Briefe oder Spielbeschreibungen können wir nicht testen! Und bitte vergeßt Eure Anschrift und Telefonnummer nicht. Unsere Adresse: ASM, Kennwort: Mikrowelle, z.Hd. Klaus Trafford, Postfach 870, 3440 Eschwege.

Klaus Trafford

KOSTENLOS

sind die Programme, die wir anbieten, zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr

SPIELE

die Ihr jederzeit wieder hervorholen werdet, die ausnahmslos gut sind und ganz bestimmt nicht

AUS DER

Klamottenkiste kommen. Kurzum: Wir bieten Programme aus der

MICROWELLE

zum Niedrigpreis von nur

29,– DM



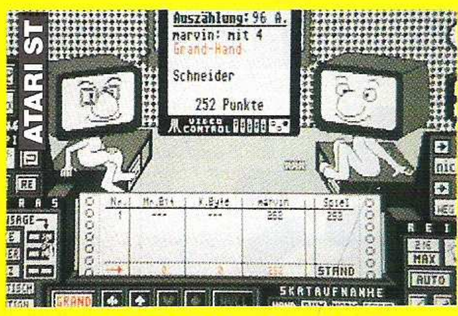
THE SECRET CAVE – Ein Jump-and-Run der Sonderklasse.



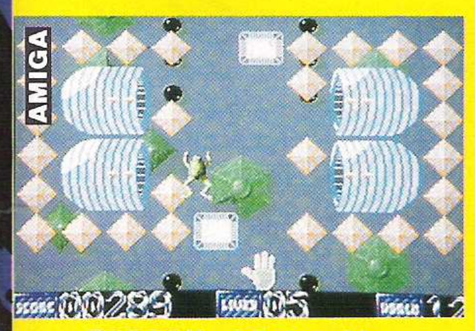
RISK IT – Über 2000 Fragen für 1–4 Spieler.



SPACEBALL – 150 Level plus Editor garantieren Spielspaß.



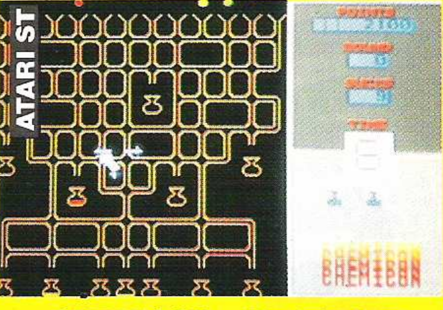
SKAT 2000 – das ideale Geschenk für alle Skatfreunde. (mind. 1 MByte erf.)



FREDDY – hüpfen, bis der Joystick qualmt.

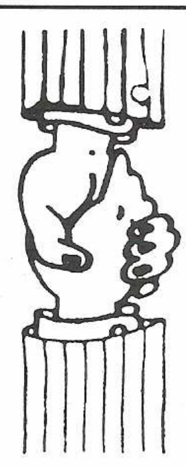


SPACE CAB – ein Taxi, das man sich gerne bestellt.



CHEMICON – Ein falscher Tropfen . . . und alles explodiert.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



CONTACT - markt

Biete Software

*** Amiga-CH *** Billig neueste Soft? 1,90 pro Disk! Auch für Anfänger. Schreibt noch heute an: Michael Meier, Spechtweg 5, 8302 Kloten!

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64? Dann schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien und Du erhätst umgehend eine kostenlose Liste auf Disk!

Verkaufe Original-Spiele!!! Für C-64: Jet = 20 DM, Gunship = 40 DM, Bismarck = 30 DM, Battles in Normandy. Für Amiga: Heavy Metal = 30 DM, U.S.S. John Young = 40 DM, Austerlitz = 30 DM, Tel: 09274/660, Jens Linß, Loch 27, 8607 Hollfeld.

Dungeon-Kämpfer das (!) deutschsprachige Rollenspiel der Extraklasse. Mit gedruckter Anleitung für nur 10 DM (VK) oder 15 DM (NN): Unicorn, Torsten Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum.

Orig. Amiga-Spiele u.a. Kick Off, Great Courts 2, Transworld, Falcon, Tie Break Tennis, Team Yankee, Wolfpack, North & South, Battle of Britain, uva. Preise nach VB. Tel: 08171/17884, Stephan Hirsch, Winibaldstr. 9, 8190 Wolfratshausen

Programmiere Intros, Demos, Menüs (AMIGA): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leer-Disk + 100er Briefmarke

Metal-Roboter Das ultimative Actionspiel für den Amiga. Ein Muß für jeden Joystickakrobaten. für nur 10 DM (VK) oder 15 DM (NN) bei Unicorn, Torsten Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum.

***An alle Amiga-Cracks*,** Unicorn-PD - Der (!) PD-Versand mit Club. 1658 Disks vorhanden, ab 0,50 DM je Disk. Katalog gegen 1 DM. Unicorn-Amiga, Torsten Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum.

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

Super Demomaker 2 für den Amiga. Der Nachfolger unseres legendären Demomakers mit noch mehr Funktionen & Effekten für 10 DM (VK) Unicorn, Torsten Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum.

Compi-Sound Vol. 2 Nach dem Erfolg der 1. Folge gibt es nur satte 90 Min. Super-Computersounds auf Markencassette für 10 DM. Folge 1 + 2 zusammen nur 15 DM!!! Unicorn, Torsten Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum.

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64? Dann schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien und Du erhätst umgehend eine kostenlose Liste auf Disk!

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeilen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

Verk. für C-64/ST diverse Bücher z.B. Basic S. Einst. 10,- DM. Habe auch Game on, Magic Disc-Magazine (C-64). Liste gegen -,60 DM. J. Sauer, Vennepotz 20, 4200 Oberhausen 1.

*** Du hältst den 64'er für tot?*** Für uns ist er es noch lange nicht. Immer neueste PD vorhanden. Katalog für 1 DM oder 10 Probedisks für 20 DM (VK) oder NN (+ 5 DM) Unicorn, Torsten Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum.

****PC-MSDOS ** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

Verkaufe Software Schreibt an: Mark Schmidt, Moltkestr. 31, 5180 Eiler oder ruft an: 02403/24152

* IBM * Verkaufe Originale für PC Lemmings (60) und Maniac Mansion (40) Ruft an bei Sascha Buld, Hellingen 43, 8729 Königsberg in Bayern, 09525/771

***** AMIGA *** Topaktuelle Software** *** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste** Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien*

Verkaufe Originale: Monkey Island 50 DM, Dragon Flight 40 DM beide deutsch Tel: 06698/8135, Oliver Schrader, kasselerstr. 7 b, 3579 Schrecksbach -Amiga-

Verkaufe für Sega Mega Drive:E-Swat 25 DM, Gaiares 35 DM, Rambo 3 40 DM, alles zusammen 85 DM, suche Phantasy Star 3, zahle 60 DM, Tel: 02623/4455, Martin Schulze, Bunzlauerstr. 5, 5412 Ransbach-Baumbach

***** Amiga *** Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch Neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien

****PC-MSDOS ** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

Fairlight - die beste Lösung für allerneueste Amiga & MS-DOS Software! Schreiben Sie an: Fairlight, Martin Andersen, Box 6, 23600 Hollviken, Schweden. Neueste Modemware! Versand erfolgt aus der BRD!

Verk. für C-64/ST diverse Bücher z.B. Basic S. Einst. 10,- DM. Habe auch Game on, Magic Disc-Magazine (C-64). Liste gegen 60,- DM. J. Sauer, Vennepotz 20, 4200 Oberhausen 1.

Amigasoftware: Spiele z.B. Lotus Esprit 2, Anwender: D-Paint 4. Alles was aktuell ist. Billig - ideal (! Probedisk beim ersten Kontakt! A. Kremer, Fahrenberg 26 a, 4300 Essen 15, 100%ige Antwort!

***** AMIGA *** Topaktuelle Software** *** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien*

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64? Dann schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien und Du erhätst umgehend eine kostenlose Liste auf Disk!

Game-Design-Kit (C64) der Spitzenklasse zu verk. Völlig einfache Bedienung ohne Vorkenntnisse! Im nu ist Ihr eigenes Spiel fertig - daher die ideale Nebenverdienstmöglichkeit für Sie! Kpl. mit orig. Handbuch nur 20,-! Geld/Scheck an: M. Wenderotz, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg

Verkaufe Amiga Originale per NN. Stck. 40,- DM z.B. Fire and Brimstone, Ooze, Kick Off, Adventures, Chase HQ I, Turbo Outrun, Monaco GP und vieles mehr. Anrufe ab 19.00 Uhr 02822/52415, Dieter Schäfer, Frankenstr. 33, 4250 Emmerich 1.

Verkaufe Anleitungen zu Falcon F16, Starflight, Elite, M1 Tank Platoon, Railrood Tycoon, Great Court 2. Suche außerdem Tauschpartner für Amiga. Tel: 02195/6111, Oliver Kandzia, Grabenstr. 9, W-5608 Radevormwald.

***** AMIGA *** Topaktuelle Software** *** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien*

Fairlight - die beste Lösung für allerneueste Amiga + PC-Software! Schreiben Sie an: Fairlight, Martin Andersen, Box 6, 23600 Hollviken, Schweden! Versand erfolgt aus der BRD!

****PC-MSDOS ** Neueste PC-Software** (auch ältere vorhanden) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS ***

Verk. Amiga-Orig.: Monkey Island 45 DM, Emlyn Hughes International S. 30 DM, Batman + Ghostbusters II 40 DM, Window Wizyard 35 DM (Topzustand) Felix Hahn, Pfaugasse 26, 6504 Oppenheim, Tel: 06133/4518 bis 20 Uhr.

Verk. für Amiga Originale: X-Out 40 DM, The Three Stooges 35 DM, The Secret of Monkey Island 60 DM, Lemmings 50 DM, Shadow of the Beast II 45 DM, Wings 50 DM, Tel: 09287/78261 (Martin). ab 18.00 Uhr. M. Eichhorn, Weißenbacher Str. 15, W-8672 Selb.

Amiga!!! Topaktuelle, brandneue Stuff, 100% virusfrei, zuverlässig und schnell, viele deutsche Anleitungen. Gratisliste bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

Die neueste Amiga + PC-Software gibt es bei -Fairlight-, Martin Andersen, 23600 Hollviken, Schweden! Der Versand erfolgt aus der BRD! Fairlight - simply the best!

Topaktuelle Demos! 2,- DM inkl. Diskette (+ Rückporto) Schreibt an A. Grutza, A.d.Pulvermühle, 5000 Köln 91. Samples (117 Disks) pro Disk 2,50 DM. Only legal stuff! -Amiga-

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 12/91 erscheint
am 15. November 1991

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 1/92 ist der
28. Oktober 1991

TERMINE

Sie suchen die neueste Amiga + PC Software? Kein Problem! Schreiben Sie an: Fairlight, Martin Andersen, Box 6, 23600 Hollviken, Schweden! Versand erfolgt aus BRD!

Atari ST Löse meine Softw.-Samml. auf. Viele Orig.-Games (Flames of Freedom) u. PD's etc. Tel: 0611/543559, Jörn Gerdes, Eintrachtstr. 23, 6200 Wiesbaden

Verk. Amiga: Manchester Utd. Europe = 30 DM, Kick Off = 20 DM, Soccer-Games = 10 DM, Action Cardridge (Nordic Power = 60 DM) NP = 199 DM Winning Tactics = 10 DM Tel: 04921/61488 * Nach Helge fragen * Conflict = 15 DM. H.Buchheister, Logumer Str. 44, 2970 Emden

****PC-MSDOS ** Neueste PC-Software** (auch ältere vorh.) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC". *** PC *** MS-DOS **

***** AMIGA *** Topaktuelle Software** *** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien*

Amiga Immer die neueste Software aus USA. Abo möglich! z.B. Monster Business, Bundesliga Manager 2 usw. Viele Anwender Spiele + Beschreibungen. Schreibr an Peter Rehal, Karasankasse 23/8m 1200 Wien

Amiga * Amiga *** Amiga ***** Biete Software für Amiga *** Call: 05245/7352 (ask for Maik) Please only warm stuff! M. Guntermann, Lindenstr. 23 b, 4836 H.-Clarholz

Ver. für Amiga Originale: Power up (Spielesammlung: Turrican, X-Out, Alteres Beast, Rainbow Island..) 60 DM, The Second World 20 DM, Budokan 40 DM, Battle Squadron 40 DM, Antheads 30 DM. Tel: 09287/78261, Martin Eichhorn, Weißenbacher Str. 15, W-8672 Selb

Amiga Schweiz! Verkaufe 0-1 Tag alte Software für billigen Preis! Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen, Tel: 037/431001

Verk. für Amiga Originale: Holiday Maker 25 DM, Purple Saturn Day 30 DM, Katakis 25 DM, Karate Kid II 30 DM, F-16 Falcon 50 DM, Rocket Ranger 40 DM, F-16 Falcon 50 DM, Rocket Ranger 40 DM, IT came from the Desert 50 DM. Tel: 09287/78261 (Martin) ab 18 Uhr! M. Eichhorn, Weißenbacher Str. 15, 8672 Selb

Gameboy * Gameboy *** Gameboy** Verkaufe Gameboy mit 8 Moulen (z.B. Contra, Batman) für 359 DM 08153/7271. Fragt nach Andy! A. Hildisch, Am Steinberg 20 a, 8031 Wörthsee

Orgi. PC-Games: Centurion, SimCity, Railroad Tycoon. Orgi C64-Games: Rings of Medusa, D.A.K., Krieg um die Krone. Arno Probst, Hansaste. 23, 2409 Scharbeutz, Tel. 04503/74681

***** Amiga + PC ***** Heißeste Ware dank Modemimport! Abos aber auch Einzelbestellungen möglich. Abyss, A. Rascal, PF 21, A-6027 Innsbruck *** Amiga + PC ***



. . FÜR DEN COMPUTER ZUHAUS

Suchen Sie Spiele für Ihren C-64, Amiga, ST oder PC?
Haben Sie eine Konsole von Sega, Nintendo oder Atari?
Dann schauen Sie doch einmal bei uns rein! Wir haben ständig eine große Auswahl an Spielen für die oben genannten Computer- und Videospielsysteme am Lager!
Unsere Öffnungszeiten:
Montags bis Freitags durchgehend von 10.00 bis 18.30Uhr
Samstags von 9.00 bis 13.00Uhr

COMPY-SHOP
Missundestr. 48
W-4600 Dortmund 1
Tel.:0231-818023

Ver. orig. PC-Spiele: 1. MS-Flugsim. 3 (5,25) dt. neu, 2. Space-Rogue (5,25) Their f. H. (3,5) dt. Anl. u. Golf f. Game-B.; Tel: 02471/3876 (k. Tausch; ab 16 h) fragt nach Oliver; DM 1. 70, 2. 50, 3. 65, O.Wendt, Leistr. 5, 5106 Roetgen-Rott

Ver. orig. f. Amiga: Turrican I 15 DM, Turrican II 25 DM, Tel: 0711/446242, nach 18 Uhr, Robert verlangen, R. Lakodi, Paprikastr. 62, 7000 Stuttgart 75

*****Amiga-Games* alt bis aktuell**** Du willst das neueste, aktuellste an Software?!? Alles da! und es ist immer mehr!!! Gratisliste bei: Hastik Ronald, PF 20, A-1166 Wien

Verk. für Amiga Originale: TV.-Sports Football + Basketball je 40 DM, Shadow o.t. Beast 50 DM, Awesome 45 DM, Ports of Gall 35 DM, Blood Money 35 DM, Lords o.t.Rising Sun 30 DM. Tel: 09287/78261, Martin Eichhorn, Weißenbacher Str. 15, 8672 Selb

Amiga-Orig.: Monkey Isl. 30, Gods 25, Larry 3 35, Del. Paint 2 100, Auch Tausch geg. P.P. Hammer, Toki, Dangerous 2, Outzone, Turrican 2! Call: 02684/6174, Dieter Acht, Fichtenstr. 6, 5419 Ruscheid

Amiga Schweiz! Verkaufe 0-1 Tag alte Software für billigen Preis! Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen, Tel: 037/431001

Hallo C-64 Freak! Verkaufe für je 5 DM Fußballstarmanager, Aktienmanager, Wirtschaftsmanager, Spiel des Wissens (No Raubsoft) An: Ralf Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau

You want the newest Softw. for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien. "Please write your Syst."

****Amiga**** Neueste Amigasoftware!! Schnell, günstig u. 100% zuverlässig. Gratisliste u. Infos anfordern (auch Tausch). Schreibt an: Jan Stadt, Kibitzreihe 4, 2252 St.Peter-Ording

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

Endliche ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM an C. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt

Amiga - PC/IBM Jeden Tag neueste Software durch Modem oder Post erhältlich! Täglich Neuerscheinungen! PC-Disks ab 1,50 DM! Amiga ab 1,- DM 0831/40959! call now!

Verk. C64 + Floppy 1541 + 2 Datasetten + Resetschalter sowie eine Diskettenbox mit Spielen, darunter Originalspiele wie z.B. Beast I für 450 DM. Michael Carls, Friedrich-Loeffler Str. 10, O-2200 Greifswald.

PC-Games - Große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis! anfordern. PC Industry, Th.Panyrek, PF 92, A-1152 Wien.

Abo für Amiga! 0 Tage alte Soft! Cooler Preis!! 100% zuverlässig!! Bei Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen, Tel: 037/431001. Preise am Telefon!

Amiga Schweiz! Verkaufe 0-1 Tag alte Software für billigen Preis! Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen, Tel: 037/431001

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64? Dann schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien und Du erhälst umgehend eine kostenlose Liste auf Disk!

PC*PC*PC* Verkaufe Original Ultima 6 mit deutscher Anleitung für 35,- DM. 06327/5272, Thomas verlangen, Th. Fich, Hirtenstr. 79, 6731 Böbingen

PCPC**PC** Suchst Du neueste Software??? Then call: 0641/493215 or write : Chris Bochnak, Fröbelstr. 40, 6300 Gießen. Liste anfordern. Be fast!

MEGA-PLAY - Die neue Zeitschrift für Konsolenfreaks Vorstellung der neuesten Games aus USA - Japan - Europa. Infos - Lösungen - uvm. 25 DM G. Maier, kasernstr. 37, A-4910 Ried

PC-Games + Anwendungen, auch Windows-Software. Auch Abo's, topaktuell bei: C.O.M.A., Milha Grbic, Postfach 114, CH-8854 Siebnen

Verk. Gameboy (+ Akku 129 DM). Spiele: S. Mario L., Nemesis, Peng. Land, Batman, Tennis, For. of Fear, Dr. Mario: je 29. H. Rapp, Talheimerstr. 28, W-7204 Wurmlingen - Kein Anruf -

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Space Quest III, Blue Diamonds IV, Street Rod. II, Captain Planet, usw. Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria

Verk. orig. PC-Games z.B. Eye of the Beholder, Links, Secret of Monkey Island, Space Quest IV, Don't go alone, Fish, L.A. Crackdown. Suche PC Games. Tel: 06473/1430, Patrick Gronych, Am Schwalbengrab. 14, W-6333 Braunfels

****Amiga**** Neueste Amigasoftware!! Schnell, günstig u. 100% zuverlässig. Gratisliste u. Infos anfordern (auch Tausch). Schreibt an: Jan Stadt, Kibitzreihe 4, 2252 St.Peter-Ording

!!! Atari 1040 !! Spiele z. verk. Preiswert Org. Spiele Hälfte NP. Gratisliste anfordern!! Dennis Reber, Birkenstr. 19, 7146 Tamm, 07141/602695

Amiga - PC/IBM Jeden Tag neueste Software durch Modem oder Post erhältlich! Täglich Neuerscheinungen! PC-Disks ab 1,50 DM! Amiga ab 1,- DM 08431/40959! call now!

Silver Pigs-Amiga! Komplexe Börsensimulation für 6 Spieler mit Detektiv, Sabotage, Bank uvm. Für 10 DM bei: T.Heithausen, Frie.-Ebert-Str. 28, 4060 Viersen 12

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64? Dann schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien und Du erhälst umgehend eine kostenlose Liste auf Disk!

PCPC**PC** Suchst Du neueste Software??? Then call: 0641/493215 or write : Chris Bochnak, Fröbelstr. 40, 6300 Gießen. Liste anfordern. Be fast!

Abo für Amiga! 0 Tage alte Soft! Cooler Preis!! 100% zuverlässig!! Bei Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düdingen, Tel: 037/431001. Preise am Telefon!!

Amiga Verkaufe Originale**** Powermonger, Ultima 5, Transworld, Might and Magic 2, UMS 2 Nat. At War, sowie Mind Games je 35,- oder alle zus. f. 180,- 06327/5272, Thomas Fich, Hortenstr. 79, 6731 Böbingen.

IBM-Adventure Martians Dreams, Rings of Zilfin, nur Originale, zusammen: 50,- 06021/75296, Dieter Schmittt, Hauptstr. 122, 8752 Mainaschaff

Atari ST, Amiga und PC-Software günstig abzugeben. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

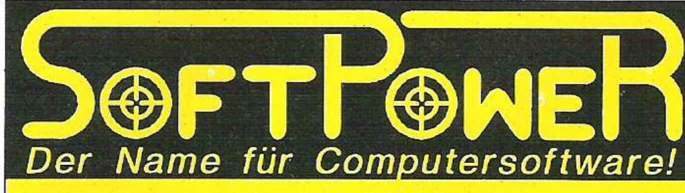
PCPC**PC** Suchst Du neueste Software??? Then call: 0641/493215 or write : Chris Bochnak, Fröbelstr. 40, 6300 Gießen. Liste anfordern. Be fast!

Hallo Amiga-Fan! Habe einfach alles was Dein Herz begehrt! Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern. Johann Graf, PF 61m A-1053 Wien.

Rollenspielfreaks aufgepaßt!, Verkaufe für den C-64: s.o. SilverBlades, Curse of the A.B., Pool of Radiance, Bard's Tale I + II. Preis VB 20-30 DM. Ulrich Laumanns, Eichendorffstr 30, 4780 Lippstadt, 02941/65234

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Leisure Suit Larry III, Haegar, Droll Battle Chess II, Navy Seals, Mercs, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria

Supersoft zu Superpreisen!! Habe Turrican 2, Turtles, Duck Tales... Liste gratis! Alles nur 1x vorhanden! Please no calls! So write fast to: Dirk Hoffmann, Beethovenplatz 6, 4354 Datteln



10x IN BERLIN!

SoftPower Filialen - Berlin
Wedding - Schwedenstraße 18c
Spandau - Schönwalder Str. 65
Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Filiale - Hannover
Hannover - Hildesheimer Str. 118

SoftPower Depots - Berlin
Neukölln - Lahnstraße 94
Weißensee - Streustraße 69
Mariendorf - Mariendorfer Damm 51
Charlbg. - Wundtstraße 58/60
Charlbg. - **Kaiser-Friedr. Str. 104**
Schöneberg - **Kolonnenstr. 33**
Karow - **Hubertus Damm 7**
NEU!

HOTLINE: (030) 492 20 56

CH-Amiga-Software - Amiga Software Verkaufe Amiga Software neuest. Software-Importe pro Disk ab 1,20 Fr. Verlangt Info. Huber Manfred, Rest. Moos, CH-3920 Zermatt. Bitte nicht anrufen, bin selten da!

Atari ST Software abzugeben. Mehr als 1600 Programme. Liste anfordern bei: Coup Soft, Karl Pölzler, PF 1000, A-8670 Krieglach/Austria

Stürzen Sie sich mit Captain Kirk in das aufregende Amiga-Grafikadventure "Raumschiff Enterprise"! Nach TV-Serie progr.! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Nur 12 DM plus Porto! 2 Disks

Amiga + PC Software zu vergeben. Weiters suchen wir neue Mitglieder (Assembler Freaks, Coder, Graphiker, Modemtrader). Schreibt an: M. Gilly, Postfach 839, A-1011 Wien.

Sucht Ihr immmer die neuesten Demos für den Amiga? Pro Disk 1,50 DM, im Abo billiger. Mehr Info gegen 1 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt

Hallo Amiga-Fan! Habe einfach alles was Dein Herz begehrt! Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern. Johann Graf, PF 61m A-1053 Wien.

Atari ST, Amiga und PC-Software günstig abzugeben. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

Austria Wir vergeben akt. Amiga + PC Softw. Wir suchen f. unsere Section Amiga neue Mitglieder (Coder, Graphiker, Modemtrader, Sounder) Schreibt an M. Gilly, PF 839, A-1011 Wien.

PCPC**PC** Suchst Du neueste Software??? Then call: 0641/493215 or write : Chris Bochnak, Fröbelstr. 40, 6300 Gießen. Liste anfordern. Be fast!

***Austria* Neue Amiga + PC-Software.** Wir suchen neue Mitglieder (Originalsupplier, Coder, Graphiker, Modemtrader) Aktuelle Sources gesucht. Schreibt an: M. Gilly, PF 839, A-1011 Wien

Rollenspieler aufgepaßt!! Habe für Spirit of Adventure eine Super Party erstellt! Andere Rollenspiele auf Anfrage. Diskette für 5 DM in bar bei: F. Willeke, Turmstr. 71, 4220 Dinslaken

Atari ST, Amiga und PC-Software günstig abzugeben. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

MONOPOLY Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Nur 10 DM + Porto

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** International Championship Athletics, China Challenge II, Wreckers, Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria

C-64 PD-Soft Demo- und Intromaker, Tunes, K-Pics, Anwender, Demos usw. 100% legal Stuff, 350 Disks beids. voll zum Selbstkostenpreis. Liste auf Disk für 2 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2

Verkaufe CPC-Originalspiele wie Hacker II, Sonic Boom and many more zu billigen Preisen. (Cass) Frank Beckmann, Au-Str. 1, 8075 Vohburg. Ab 18 Uhr: 08457/1446

Komplettlösungen zu ü. 200 Amiga, ST + PC-Games! z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv., etc. Liste 1,50 DM Rückporto. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Preis: 7,80 DM inkl. Porto!

PCPC**PC** Suchst Du neueste Software??? Then call: 0641/493215 or write : Chris Bochnak, Fröbelstr. 40, 6300 Gießen. Liste anfordern. Be fast!

Hallo Amiga-Fan! Habe einfach alles was Dein Herz begehrt! Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern. Johann Graf, PF 61m A-1053 Wien.

Amiga CH Habe alte und top neue Games, sample auch noch. Bei Anforderung der Liste Rückporto beilegen! Adr.: Raffaele Albisetti, Obere Egg 3, 8352 Elsau

C64: Suche Bloodwych. Biete 15 DM (Disk). Pascal Haag, Alte Schulstr. 10 A, 2240 Lohe-Rickelshof, 0481/71749

Verk. Amiga Originale: Thunder-Strike, Treas. Isl. Dizzy, Weg of Terror, Day of the Viper, Supremacy. Preise nach Vereinbarung. Tel: 04757/470. Dennis Lange, Seemoorstr. 4, 2179 Wanna.

Original-Amiga Railroad, Eye of Beholder, Cosmic Forge, Spirit of Adventure, Muds, Cash, Megatraveller 1 + andere Sport/Wirt.-Sim. für 30-55 DM. 02203/66637, Thomas Glet, Im Bienengarten 22, 5000 Köln 90

*****Amiga*** Topaktuelle Soft,** Oldies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

Contact Warrior for good stuff Superbillig, buy or swapping of only C-64! Call: 07141/38765, Iljy Mayer, Regenbogenstr. 30 a, 7140 Ludwigsburg

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Megadroids, Armalyte, Cap'n' Carnago, Billy the Kid, Gordian Tomb, Oby I Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria

Jetzt gibt es Die Hilfe für alle Lateinschüler! Amiga-Grammatik + Vokabeltrainer, viele Funktionen, auch f. and. Sprachen geeign.! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70, Nur 10 DM + Porto!

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 14, A-1145 Wien.

Biete PD:„ 1 Disk mit 50 Anleitungen, z.B. Powermonger, Elvira u.a., großteil dtsch. 2. Disk mit den besten Intromakern. Je Disk 10 DM bei: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90 6601 Heusweiler 1

Atari ST, Amiga und PC-Software günstig abzugeben. Gratisinfo anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/3/32, A-1120 Wien.

Biete PD-Software an Pro Disk 2,50 DM, auch Tausch von ASM-Original-spiel. Kaufe auch für 5 DM Diskettenkasten, der Kasten muß allerdings im guten Zustand sein. M. Buß, v. Bodelschwinghstr. 11, 5000 Köln 80

Hallo Amiga-Fan! Habe einfach alles was Dein Herz begehrt! Von Tophits bis Evergreens!!! Gratisliste anfordern. Johann Graf, PF 61m A-1053 Wien.

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 14, A-1145 Wien.

Biete an für Amiga über 20 Originale z.T. nur bis 40,- DM z.B. Backlash 15, Budokan 35, E-Motion 15, Dragon Sp. 20, Phobia 20, 3DCK 110, Lost Patrol 45 uvm. (evtl. auch Tausch) Tel: 0991/90697, Andy Stegga, Fritz-Schäffer-Str. 10, W-8351 Offenberg

Amiga 500* Austria *Amiga 500 Die neueste aber auch ältere Software gibts günstig bei W. Schmid, PF 23, A-2326 Maria Lanzendorf!! Fordere eine Gratisliste an

Amiga * Amiga *** Amiga *** Amiga** Gratisliste anford. bei W. Koller, PF 231, 1142 Wien, Austria

Vom Tetris-Fieber angesteckt? Eine völlig neue Umsetzung m. Grafik + Sound, Next Anzeige, 2-Spieler-Option!, besser als das Original! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto

*****Amiga*** Topaktuelle Soft**, Oldies, sowie auch neuestes. Alle deutschen Anleitungen. Gratisliste anfordern bei: *** Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien ***

!!! Amiga !!! Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen und Software. Gratisliste anfordern. Uitz Heinz, PF 14, A-1145 Wien.

Amiga + PC!!! Abos + Einzelbestellungen - immer neueste Ware (Modemimport) zu normalen Preisen - Daniel Angel, PF 40, A-6025 Innsbruck!!! Außerden suche ich Spreader für Amiga + PC -Gragislisten anfordern!

Verkaufe neue und alte Games für Amiga!!! Super günstig!!! Suche auch Tauschpartner!!! No Looser or Lamer!!! Schickt Liste und Disks an: M. Kipp / Schillerstr. 7, 2930 Varel

*****Hallo Amiga Fans***** Habt Ihr auch so viele Games wie ich??? Wenn nicht, dann fordert eine Gratisliste bei Fröhlich Manuela, Postf. 336, A-1140 Wien

*****amiga *** amiga*** Gratisliste anfordern bei Manuela Fröhlich, Postfach 336, A-1140 Wien**

Verk. für C64/128 Spiele: Power Drift 10 DM, Asterix 10 DM, Paperboy 5 DM, Grand Prix 10 DM, Heureka Englisch 40 DM, alles Original Disketten, Tel: 06104/72355, M. Keller, Sudetenstr. 5, 6053 Obertshausen

*****Amiga Fans aufgepaßt***** Habe neueste Software für Euch! Noch heute Gratisliste anf. Schreibt an Fröhlich Manuela, PF 336, 1140 Wien, Austria

Verkaufe für DM 35,-: PC-Originalversion vom Bundeslig-Manager mit Original Anleitung + Karten. Zuschrift: Thomas Cordewiener, Reuterweg 52, 5100 Aachen-Haaren.

**** MSX ** MSX **** Verkaufe u. tausche MSX-Software auf Disk. MSX-User schreibt an: Herbert Huber, Valenting. 11/2/2, 1238 Wien, Österreich

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr. -Modul + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk 3,- DM!

Amiga: Zuverlässigkeit und schnelle Erledigung sind für uns selbstverständlich! Außerdem aktuelle Spiele und Super-Service garantiert! C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck

IBM: Intruder, Sim City & Populous ST Arglider II je 55 DM, Voyager, APB je 25 DM, Cpt. Blood (360er + CGA) 20 DM,(ASM-HIT), alles nur 210 DM! Ab 15 Uhr unter 0231/756477, Daniel Neumann, Feldhofstr. 4, 4600 Dortmund 50

You want the newest Software for your Amiga, Atari ST and Atari XL. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien. "Please write your System"

**** MSX ** MSX **** Verkaufe u. tausche MSX-Software auf Disk. MSX-User schreibt an: Herbert Huber, Valenting. 11/2/2, 1238 Wien, Österreich

PC-Games: Große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis anfordern. PC Industry, Th. Panyrek, PF 92, A-1152 Wien.

Amiga Spiele-Demos (z. Teil spielbar), PD, z.B. Gods, Elvira, Paradroid 90, Klax, Turrican 2 uva (+ Porto) à 4 DM. Liste geg. 1 DM RP anford. T. Dehmel, Ringstr. 39, O-1302 Eberswalde

The Best of C64-Demos (only PD) Absolut sehenswert! 10 Disks beidseitig randvoll (+Porto, Verp.) 25 DM. T. Dehmel, Ringstr. 39, O-1302 Eberswalde

Wir bitten unsere ausländischen Kunden

die Rechnungen **nur noch** als S.W.I.F.T-Zahlungen an die DG-Bank Kassel zu leisten! Schecks können **leider** nicht mehr angenommen werden.

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic Verlag
Institut: Raiffeisenbank Eschwege eG
S.W.I.F.T-Code: DGBKDEFF520
Telex: 992446 dgbk d

Zu verkaufen; Neueste MS-DOS Software. Bitte Liste verlangen. Meldet Euch bei: Slimebyte, Oliver Bucker, PF 14047, 6000 Luzern 14! Nur Schweiz!

***** Amiga PD - Demos - Megademos** Slides - Musics - Bücher + more. Jede Disk 1,60 incl. Disk!! Infodiskette gg. 1,70 DM in Marken bei Kai Bühler, PO Box 1103, W-7518 Bretten

*****Amiga***** Habe jede Software!!! Von Action bis Zauber! Fordert eine Gratisliste unter Fröhlich Manuela, PF 336, A-1140 Wien

Suche Software

Suche Spiele aller Art für IBM-Rechner. Nur Originale mit orig. Verpackung + orig. Anleitung. Liste mit Preisvorst. an Thomas Marquardt, Postfach 2232, 2120 Lueneburg.

Suche Midwinter I für IBM PC! 100% ok, nur Original. Preis nach VB. Angebote an Markus Prokop, Tulpenweg 41, 5205 St. Augustin 1, Tel: 02241/21834 ab 16 Uhr.

Suche Colonial Conquest (bzw. "Kampf der Kontinente") von SSI für den Atari ST. Zahle für guterhaltenes Original bis zu 60 DM. Oliver Pape, Nibelungenstr. 2, 5000 Köln 60, Tal: 0221/7406695 (ab 19h)

Suche Colonial Conquest (bzw. "Kampf der Kontinente") von SSI für den Atari ST. Zahle für guterhaltenes Original bis zu 60 DM. Oliver Pape, Nibelungenstr. 2, 5000 Köln 60, Tal: 0221/7406695 (ab 19h)

Kaufe alle Amiga-Originale, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Atari ST Demo Tauschpartner gesucht Habe ca. 300 Disk-Demos und 50 Disk-Module. Bitte nur neueste Demo!!! Schreibt an. Christian Nitschke, Kornblumenring 8, 1000 Berlin 44

Wer schreibt uns, einem jungen Programmiererteam, einen Sound? Möglichst billig. Schreibt bitte an: Sebastian Giese, Mellensee-Str. 16, O-1136 Berlin. - C64-

Suche Spiele aller Art für IBM-Rechner. Nur Originale mit orig. Verpackung + orig. Anleitung. Liste mit Preisvorst. an Thomas Marquardt, Postfach 2232, 2120 Lueneburg.

Tolkien-Fan sucht alles, was es zu Mittelerde auf dem Computer gibt! Alle Spiele, alle Systeme! Angebote nur schriftlich an: W. Kaulbarsch, Mandlstädter Str. 19, 8301 Tegernbach.

Suche PC-Engine Spiele gebr. Ruft an oder schreibt Stefan Kleimann, 4902 Bad Salzuflen 1, Schloßstr. 31. Tel: 05222/81842 oder 05222/83897

Suche PC-Engine Spiele gebr. Ruft an oder schreibt Stefan Kleimann, 4902 Bad Salzuflen 1, Schloßstr. 31. Tel: 05222/81842 oder 05222/83897

Suche PC-Engine Spiele gebr. Ruft an oder schreibt Stefan Kleimann, 4902 Bad Salzuflen 1, Schloßstr. 31. Tel: 05222/81842 oder 05222/83897

50 DM! biete ich für Lords of Midnight (C64 o. Spektrum) Bernd Keller, In den Baumgärten 21, 5410 Höhr-Grenzhausen, 02624/2329

Suche ältere und aktuelle Software für Amiga 500. Angebote mit Liste an Lloyd Smith, Elsavastr. 5, 8750 Aschaffenburg.

Nur MS-DOS: Suche Spiele für meine Kinder-action / shoot'em up. EGA-Version. Leo Siim, Karlsruherstr. 63, 7512 Rheinstetten

Suche Spiele aller Art für IBM-Rechner. Nur Originale mit orig. Verpackung + orig. Anleitung. Liste mit Preisvorst. an Thomas Marquardt, Postfach 2232, 2120 Lueneburg.

Suche dringend!! Ligasorter für C64! Wer bietet mir einen Ligensortierer für alle Eishockey-Ligen. Preis VB! Der Sorter sollte Statistik-Funktionen, wie Tabelle, Torschützen und Scorer-Liste enthalten. Drucker-Funktion MPS 802 und 803. Angebote an: D. Lüdtke, Friedhofstr. 35, 5758 Fröndenberg.

Suche alte Strategiesp. v. SSG:, Battlefront u. Battles in Normandy f. C64, zahle gut, Ingolf Blumenstein, 4700 Hamm 1, Goethestr. 25, Tel. 02381/20278

Suche Software jeglicher Art!!! Außerdem suche ich einen Handscanner für den Amiga! Bitte erst nach 16.00 Uhr anrufen!! Bernd Schuster, Subertstr. 43, 8906 W-Gersthofen

Devil Crash für PC-Engine gesucht! Suche außerdem: PC-Engine Pal-Version. Andreas Martin, Margeritenweg 26, 5750 menden 1. Tel: 02373/14576

SUPER FAMICOM, Sega, PC-Engine, NEO GRO. (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche Baseball (Neo-Geo) Su. Famicom an die Stereoanlage kein Problem. Interesse? Tel. 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Was ist besser als ein Neo Geo. Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem verkaufe ich Konsolen für Automatenplatinen. Interesse? Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

Suche Tauschpartner für PC. Liste an Stefan Tielkes, Dinxperloerstr. 256, 4290 Bocholt, Tel: 02872/48155. Biete Wing Commander + SM 1 + 2, Lemmings finest

Kaufe alle Amiga-Originale, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

***Achtung an alle Amiga Freaks *** Wollt Ihr Originale verkaufen?? Neue Idee. Auch große Posten. Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17 h

***Amiga * Amiga * Amiga * Amiga *** Suche Amiga Originalprogramme, alt und neu, zahle gut. Listen an Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, 08458/2733 ab 18 Uhr

*** Achtung an alle Amiga Freaks *** Suche dringend Amiga Originale aller Art. Bitte Preislisten an Rudolf Geier, Beilngrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/55616 ab 17 h

Dringend! Wer besitzt Software, die für das Betriebssystem CP/M 3.0 geschrieben wurde? Wer hat ein perfektes Textprogramm für den C128 D? Schriftl. Antworten an Simon Wahl, Am Eichenrain 68, 7070 Schw. Gmünd-10

Verk. C128-D + Datasette + Modul MK-5 + Diskboxen + Locher + Joysticks (ua. Megaboard) + ca. 30 Orig. auf D.u.K.!!! NP ca. 2300 DM, bei mir nur 850 (VB) Tino Lo Manto, Schulweg 2, 8751 Hausen 06022/23633 Lommi

*** * * PC-Tauschpartner * * *** Suche zuverlässigen Tauschpartner f. PC-Softw. aller Art! (hauptsächlich Games) Ulf Meier, Fr.-Naumann-Str. 62, W-3180 Wolfsburg

Suche für PC: Wing Commander, Life + Death II, Police Quest III, Monkey Isl. Angebote an: Christian Kakanowski, Roßstr. 96, 4151 Tönisvorst 1, Tel: 02151/797512 (nur Originale) Zahle gut!!

Suche Strategiespiele (Originale) für IBM-Komp.5,25", evtl. auch Rollenspiele. Ab 16.00 bei: 02732/3527 oder bei: Marcus Brand, 5910 Kreuztal, Schlenkestr. 5. Gern auch Austausch von Strategiegames

Suche folgende Originale: Starflight 1 + 2, Dragonflight, Great Courts 2. Schickt Eure Angebote an: Andreas Gläßner, Ziegelstr. 16, 4902 Bad Salzuflen 1 (Computer: Atari ST)

Suche für MS-DOS das Icehockey-spiel FACEOFF (ASM 04/90) m. Anl. Wer kann mir helfen? Tel: 0761/482566 od. 409061 nach 12.00, Fabrice Unterfinger, Schönbergstr. 5, 7800 Freiburg

Suche das Spiel Le Mans für den C-64. Meldet Euch bitte bei: Holger Malz, Am Scheppgraben 11, 5160 Düren/Niederau, 02421/55327

SUPER FAMICOM, Sega, PC-Engine, NEO-GEO. (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche, verkaufe PC-Engine GT. Su. Famicom an die Stereoanlage kein Problem. Interesse? Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

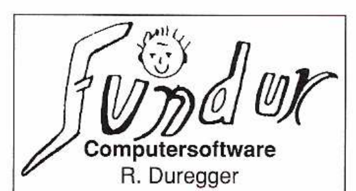
Was ist besser als ein Neo Geo. Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem verkaufe ich 'Konsolen' für Automatenplatinen. Interesse? Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Suche Hardware

Suche 1 MB für A 500! Ebenfalls suche ich C64 + Floppy + Disketten + Monitor!! 2. Laufwerk für A 500! Drucker für A 500. Angebote bitte an A. Grutza, A.d. Pulvermühle, 5000 Köln 91

Defekte Commodore-Geräte (Amiga 5000-3000, C 64, Floppys, etc.) von Bastler gegen Bezahlung gesucht. 02371/32555, Thomas Walke, Langerfeldstr. 53 f, 5860 Iserlohn

Suche dringend Action-Replay-MK 5 oder 6 und Floppy 1541 II Preis - Zahle 60 DM bzw. 100-150 DM. Schreibt an Stefan Elstner, Steinstr. 02, O-6300 Ilmenau



Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02/76 39 08

Neuheiten	Ami	ST
3-D Konstr. Kit	120,–	120,–
Bandit King o. China	89,–	
Cadaver Mission	39,–	
Crystal o. Arborea	73,–	
Hunter	75,–*	
Die Kathedrale	74,–	74,–
Death Knights o. Krynn	75,–	
F-15 Strike Eagle	75,–	
Fate	69,–	
Flight o. Intruder	75,–	
Hägar	64,–	
Midwinter II	78,–*	78,–
Mercs	64,–	
Monkey Island	75,–	75,–
R-Type II	68,–	68,–
Red Baron	96,–	
Winzer	74,–	74,–

Neuheiten	MS-DOS
3-D Konstr. Kit	120,–
Bandit King o. China	89,–
Castles	85,–
Ch. Jeager Air Combat	85,–
Death Knight o. Krynn	74,–
F-14 Tomcat	83,–
Mario Andrettis Racing Challenge	75,–
Sim Earth	94,–
Wingcommander	87,–
Mission Dazu. I, II je	39,–

CDTV – nachfragen!!
C-64 weiter im Programm!!

Game-Boy + Tetris	145,–
Duck Tales	56,–
Gremlin II	58,–

Alle anderen Titel – nachfragen!!

FUNDUR
RUDOLF DUREGGER
KRUPPSTR. 73 – 5600 WUPPERTAL 1
TEL.: 02 02/76 39 08 (24 Uhr)
Versand per Nachnahme oder Vorkasse VR.-Scheck, Portok. 5,– DM.
Versandkunden können auch mit der Karte zahlen: EUROCARD, AMERICAN EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.

Biete Hardware

Verkaufe Atari ST 1040 + Farbmonitor für nur: 900 DM (neu: 1.600 DM) Absolut in Ordnung! Meine Tel: 045251212. Verlangt nach Philipp! Verhandle gern!!! Philipp von Hoff, 2421 Glausau

***Verkaufe C-64 II** + **Farbmonitor** + Floppy 1541 II + 100 Disks + 2 Diskettenboxen + 2 Joysticks für nur 600 DM! Michael Pflug, Am Grendel 2, 5342 Rheinbreitbach (02224/73627)

Verk. Amiga 500 + 1 MB + Joystick + TV-Modulator + Mouse + Pad + 80 Disks + Diskbox + alle nötigen Handbücher, 100%ig in Ordnung für 900 DM. Ab 19 Uhr bei 07144/18868, Bastian Reffke, Mörikestr. 31, 7142 Marbach N.

Verkaufe Super Famicom (RGB) + F-Zero + Final Fight + Mario World für 600 DM. Marc Sirvend, Danzigerstr. 6, 6340 Dillenburg 4, Tel: 02771/6937

Atari 1040 STFM, Monitor SM 124, Joystick, Mouse, B.Disk DM 820,– , Monitor-Switchbox DM 30,- Teac 3,5" LW DM 180,- Atari SC 1224 380, Zac Mac C. 40, Roter Oktober 40, Sindbad 30, Colorado 30, Holger Gerckens, Schüttberg 1, 2054 Geesthacht, Tel. 04152/74140

Verk. C 1280 + Monitor 1901, Drucker Oki Microline 200 Disk. 2 Original-progr. (Superscrpt, Superbase) Modul Final Cartridge 2 Joysticks, 5 Orig. z.B. Battles of Nap. VB 1300,-. Tel: 07381/3340 n. 18.00 Uhr. Thomas Auer, Eickbergstr. 33, 7420 Munsingen.

PC zu verk. 10 MHz. XT, Turbo u. Resetschalter, 1 5 1/4 Laufw., Festpl. 21 MB, 640 KB RAM, Herc. Grafik, Maus, Betriebssys. DRDOS 3.41, 33 Disk. m. Soft. VB 1100 DM. M. Kraus, Thundorf 53, 8229 Ainring 1, Tel: 08656/7239

Biete 128 D + Farbmonitor 8833 Stereo + 9 Nadeldrucker LC-10C STar + 3 TX-Modul + div. Handbücher. Tel: 02624/516503TX, VB 1500,-. H.Dietz, Im Bahnhof 14, 5410 Höhr-Grenzhausen.

Verk. C 128 D PC + 170 Disks + 2 Boxen + Bücher + Disklocher + Original-Spiele. Preis: 760 DM, Tel: 0211/381843 ab 18 Uhr. Michael Koeppe, Mintropstr. 8, 4000 Düsseldorf 1.

Verkaufe Atari ST 1040 FM, 1 Jahr alt, 2. Laufwerk + Monocr. Monitor + Maus + PC-Speedkarte V.2 + Bücher + Antennenkabel. VB 1200 DM, A. Schrogl, Wuracher Str. 3 b, 7000 Stuttgart 70, Tel: 0711/457546

Verkaufe: Festplatte A590 für Amiga 500 Preis: 600 DM, Tel: 06007/7149. Festplatte hat 20 MB und ist erst 7 Monate alt. Andreas Wittmann, Alt-Burgholzhausen 7, 6382 Friedrichsdorf 3

Verkaufe C-64 eingeb. Schnellader Floppy; 150 Disks, Handbücher. 1 Flug- und 1 Norm-Joysticks; 2 Diskboxen. VB 600 DM auf VB. Tel: 089/8641191, Reinhard Stegmayr, Wichnantstr. 32, 8000 München 60

Amiga 2000 mit allem Zubehör!!! + AT-Karte + MS-DOS 4.01 + 42 MB Festplatte + CGA-Karte + VGA-Anschluß + Gameport + VGA-Monitor 1024 x 768 + viiieel Softw. Schläüüe DM 2.600,-, 09855/521 ab 19h, Timo Schmidl, Birkenweg 1, 8801 Dentlein

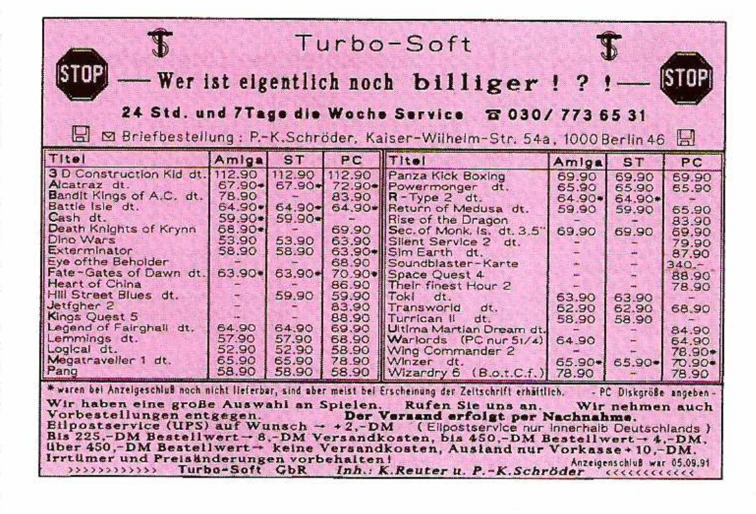
Vermittle privat Lion AT's (Neugeräte) mit 286, 386 und 486'er Prozessoren besonders günstig. Zusätzliche Hardware ebenfalls erhältlich. Liste ggn. Rückumschlag: M. Morian, 1. Südwieke 80, 2953 Rhauderfehn

C64 + 1541 II. + Farbm. 1082 Datas. L.-Stift m. Disk, Geos, Printm. A.-Replay, MKVI 2 Stiks Maus Spiel m. 2 DiskBoxen 70 Disk 4 Orig. Literatur. VB 950 DM. Karl-Heinz Wegmann, Hauptstr. 30, 5419 Maxsain,02626/469.

Atari 1040 mit 2 Monitoren (sw + f), 2. LW und viel Zubehör zu verkaufen. Viele PD's und Orig. Games (z.B. Flames of Freedom. Auch Einzelverkauf. VB 1500 DM, Tel: 0611/543559,Jörn Gerdes, Eintrachtstr. 23, 6200 Wiesbaden

Amiga 500 + 1 MB RAM + Monitor 1084 + Drucker MPs 1230 + 13 Org.-Spiele + Literatur. 2100,-! Computerschrank 200,-! 203 Leerdisketten + 2 Diskboxen 200,-! Tel: 06441/74507, Jan Malcomess, Am Lindenberg 15, 6338 Hüttenberg-Rechtenbach.

Sega-MS zu verkaufen, mit 8 Spielen, 2 eingebauten, den Topspielen Mickey M., California G., Golden Axe, Shinobi, Spellcaster usw. Tel: 08046/417 (zu erreichen 14-18 Uhr), Georg Brennauer, Gut Nentesbuch 2, 8173 Bad Heilbrunn



Titel	Amiga	ST	PC	Titel	Amiga	ST	PC
3 D Construction Kid dt.	112.90	112.90	112.90	Panza Kick Boxing	69.90	69.90	69.90
Alcatraz dt.	67.90*	67.90*	72.90*	Powermonger dt.	65.90	65.90	65.90
Bandit Kings of A.C. dt.	78.90	–	83.90	R-Type 2 dt.	64.90*	64.90*	–
Battle Isle dt.	64.90*	64.90*	64.90*	Return of Medusa dt.	59.90	59.90	65.90
Cash dt.	59.90*	59.90*	–	Rise of the Dragon	–	–	83.90
Death Knights of Krynn	68.90*	–	69.90	Sec. of Monk. Is. dt. 3.5"	69.90	69.90	69.90
Dino Wars	53.90	53.90	63.90	Silent Service 2 dt.	–	–	79.90
Exterminator	58.90	58.90	63.90*	Sim Earth dt.	–	–	87.90
Eye ofthe Beholder	–	–	68.90	Soundblaster-Karte	–	–	340.-
Fate-Gates of Dawn dt.	63.90*	63.90*	70.90*	Space Quest 4	–	–	88.90
Heart of China	–	–	86.90	Their finest Hour 2	–	–	78.90
Hill Street Blues dt.	–	59.90	59.90	Toki dt.	63.90	63.90	–
Jetfgher 2	–	–	83.90	Transworld dt.	62.90	62.90	68.90
Kings Quest 5	–	–	88.90	Turrican II dt.	58.90	58.90	–
Legend of Fairghall dt.	64.90	64.90	69.90	Ultima Martian Dream dt.	–	–	84.90
Lemmings dt.	57.90	57.90	68.90	Warlords (PC nur 5 1/4)	64.90	–	64.90
Logical dt.	52.90	52.90	58.90	Wing Commander 2	–	–	78.90*
Megatraveller 1 dt.	65.90	65.90	78.90	Winzer dt.	65.90*	65.90*	70.90*
Pang	58.90	58.90	58.90	Wizardry 6 (B.o.t.C.f.)	78.90	–	78.90

* waren bei Anzeigeschluß noch nicht lieferbar, sind aber meist bei Erscheinung der Zeitschrift erhältlich. - PC Diskgröße angeben -
Wir haben eine große Auswahl an Spielen. Rufen Sie uns an. Wir nehmen auch Vorbestellungen entgegen. Der Versand erfolgt per Nachnahme.
Eilpostservice (UPS) auf Wunsch → +2,-DM (Eilpostservice nur innerhalb Deutschlands)
Bis 225,-DM Bestellwert → 8,-DM Versandkosten, bis 450,-DM Bestellwert → 4,-DM, über 450,-DM Bestellwert → keine Versandkosten, Ausland nur Vorkasse + 10,-DM.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Anzeigenschluß war 05.09.91
>>>>>>>>>>>>> Turbo-Soft GbR *Inh.: K.Reuter u. P.-K.Schröder* <<<<<<<<<<<<

386SX, 16 Mhz, 40 MB, 1 MB RAM, 5,25 + 3,5 LW, VGA-Karte 800x600, 16 Bit, 512 KB + VGA-Farbmonitor, digital Joystickkarte m. Competition Pro u. viel Softw. für 2600,-. M. Beck, Tulpenweg 19, 8501 Schwaig, 0911/505463.

Verkaufe A 500, 1 MB, 1084 S, Amiga Action Replay II, 2 Joysticks, 200 Super Disketten, Laufwerk S-Line, 3 Boxen, Maus, Bücher! NP: 2650 DM, VB: 2000 DM! Alles Neu! Tel: 02751/6288, call fast! Tobias Sirks, An der Lause 1, W-5920 Bad Berleburg

Verkaufe 386 SX mit 1 MB RAM, 5,25" (1,2 MB)LW, Gameport, Herc. Grafikkarte + 14" Monitor sowie Software für 1300,- (6 Monate) M. Beck, Tulpenweg 19, 8501 Schwaig, 0911/505463

Amiga 500 + 512 KB + 1084 S + Maus + Mousepad + 2 Joysticks + 150 Leerdisks (BASF) + 3 Boxen + Deluxevideo + Deluxe Photolab + Kult + Reinigungsdisk + Bücher + ASM's + Powerplay's, DM 1800, Tel: 08106/32825, Karsten Pietsch, Primelstr. 23 a, 8011 Vaterstetten.

LAND OF
Magic Soft

*** Das Softwareland, das Sie verzaubern wird! ***

** COMPUTERSOFTWARE VON A-Z FÜR AMIGA, ATARI, MS DOS, C 64, GAMEBOY und LYNX **

AMIGA		IBM		ATARI ST	
A37 THUNDERHAWK *	82.90	A37 THUNDERHAWK	82.90	FLIGHT OF THE INTRUDER *	89.90
ARMOUR GEDDON	59.90	BARDS TALE 3	69.90	GODS	59.90
BARDS TALE 3	59.90	BATTLE CHESS 2	74.90	GREMLINS 2	49.90
BATTLE CHESS 2	59.90	BATTLE MASTER *	74.90	HILL STREET BLUES	59.90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. *	69.90	BUNDESLIGA MANAGER PROF. *	74.90	LEISURE SUIT LARRY 3	89.90
CADAVER LEVEL DISK	44.90	CASTLES	79.90	LEMMINGS	59.90
CASH	59.90	CHAMPIONS OF THE RAJ	59.90	LOTUS ESPRIT CHALLENGE	64.90
CHAOS STRIKES BACK 1MB	59.90	CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	79.90	MIG 29 FULCRUM	87.90
DEUTEROS *	74.90	DRACHEN VON LAAS	59.90	POPULOUS	59.90
DISC	66.90	ECO PHANTOMS *	69.90	ROBOCOP 2	59.90
DRACHEN VON LAAS	59.90	EYE OF THE BEHOLDER	73.90	R-TYPE 2 *	67.90
EYE OF THE BEHOLDER	73.90	F14 TOMCAT	89.90	SEGA MASTER MIX	59.90
F15 STRIKE EAGLE 2	82.90	F15 STRIKE EAGLE 2	87.90	TEENAGE MUT. HERO TURTLES	64.90
F15 DESERT STORM (ZUS.DISK) *	a.A.	F15 DESERT STORM (ZUS.DISK) *	a.A.	WONDERLAND	73.90
F29 RETALIATOR	59.90	GUNSHIP 2000 *	89.90	*und viele andere*	
FATE - GATES OF DAWN	74.90	JETFIGHTER 2 (+3.5)	94.90	***C 64***	
FLIGHT OF THE INTRUDER	89.90	KATHEDRALE	89.90	BACK TO THE FUTURE 3	39.90
GODS	59.90	LEMMINGS (+3.5)	81.90	BMX SIMULATOR	29.90
KATHEDRALE *	89.90	MIGHT & MAGIC 3 *	82.90	BUCK ROGERS	59.90
LEMMINGS	59.90	MONKEY ISLAND	73.90	COIN UP HITS 2	53.90
LEMMINGS DATA DISK *	44.90	RED BARON (+3.5)	89.90	ELVIRA MISTRESS OF DARK	49.90
MEGA LOMANIA *	82.90	SECRET WEAPON OF THE LUFTW.	89.90	LAST NINJA 3	39.90
MIG29 FULCRUM	82.90	TEST DRIVE 2 COOLECTION	89.90	PIPE MANIA	39.90
MONKEY ISLAND	73.90	TEST DRIVE 3	74.90	PREDATOR 2	39.90
R-TYPE 2 *	67.90	TEST DRIVE 3 ROAD & CARS	34.90	SEGA MASTER MIX	53.90
TEST DRIVE 2 COLLECTION	74.90	UNENDLICHE GESCHICHTE 2	74.90	TEENAGE MUT. HERO TURTLES	43.90
SILENT SERVICE 2 *	a.A.	WING COMMANDER 2 *	89.90	ULTIMA 6	59.90
VIRUSCOPE V1.5	49.00	WING COMMANDER 2 SPEACH PACK	44.90	*und viele andere*	
WONDERLAND 1MB	73.90	*und viele andere*			
X-COPY 5.0 PROFESSIONAL	79.00	***ATARI ST***		*WEITERHIN FÜHREN WIR FOLGENDE*	
und viele andere		*ARMOUR GEDDON*	*59.90*	*SPIELEKONSOLEN: GAMEBOY, LYNX*	
AMIGA CDTV		*ACES OF THE GREAT WAR **	*74.90*	*SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER*	
BATTLECHESS	*69.90*	*BEAST BUSTERS **	*67.90*	*UND NES, SOWIE SYSTEMZUBEHÖR*	
*DOUBLE DOEBLE BILL **	*89.90*	*CADAVER LEVEL DISK*	*44.90*	*FÜR AMIGA UND IBM.*	
LEMMINGS	69.90	DRACHEN VON LAAS	59.90		
SIM CITY	74.90	F15 STRIKE EAGLE 2	82.90	FRAGEN SIE NACH IHREM SYSTEM!	
und viele andere		FATE - GATES OF DAWN	74.90		

Selbstverständlich handelt es sich hier um einen kleinen Auszug unseres Gesamtangebotes, welches Sie mit weiteren vielen Programmen plus unserem internen Info Magazin mit aktuellen Spieletests für 2.50 DM in Briefmarken anfordern können. Fragen Sie bitte auch nach Anwenderprogrammen und weiteren Cardridges für alle gängigen Spielekonsolen. Es lohnt sich!

*Telefonische Bestellung Mo.- Fr. von 9.00 bis 21.00 Uhr, Samstags von 9.00 bis 14.00 Uhr * 24 Std. Bestellannahme!*
Land of MAGIC SOFT, S.Fischer&A.Carow GbR, Unterbruch 13, 4156 Willich3
*Tel: 02154/87318 Fax: 02154 87219 Btx: *021548476#*
*Kein Ladenverkauf! * Versand ins Ausland nicht möglich! * Kurzfristige Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!*
*Versand erfolgt per UPS (+10,00 DM), Postnachn. (+7,50 DM) oder Vorkasse (+5,50 DM V-Scheck) *= in Kürze Lieferbar*

Perfekter PC zum spielen: AT/16 MHz, 2 MB-RAM; 66 MB-HD; 5,25 + 3,5 LW; VGA-Karte + Monitor (Philips); kppl. m. Maus + Spielen VB 1.500,- Thomas Graf, Agnes-Bernauer-Str. 148, 8000 München 21, 089/767110; ab 17.00 089/560382

Suche preisg. A500 mit HF-Modul, Joystick(s), Maus, event. 1 MB-Karte. Angebote an: Axel Wirth, Eschenring 2, PF 78/4, O-1615 Zeuthen, Tel: Zeuthen 70369 nach 17 Uhr.

AMIGA Action-REPLAY Update Vers. 2.0 zu verkaufen. Das ultimative Freezer Modul für nur 150,- DM! Auch Originalsoft abzugeben. Schreibt an: Roland Putz, Bleicherhornstr. 15, 8000 München 71

SEGA / S.FAMICOM / PC-Engine / NEO GEO Probleme beim Anschluß an Euren Monitor oder Stereoanlage? Ich habe die entsprechenden kabel. Sowie Scartumschalter für 4 Eingänge! Endlich kein Umstöpseln mehr. Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Verkaufe Commodore CDTV, 1 Monat alt, mit 5 Programmen und Tastaturadapter für 1950,- DM (NP 2180,-) Tel: 06142/81149 (nach 14.00 Uhr), Christian Stock, Bahnhofstr. 42, 6090 Rüsselsheim

SUPER FAMICOM / Mega Drive Anschluß an Commodore 1084 Monitor oder Anschluß an die Stereoanlage kein Problem. Suche Ghoul's Ghosts 3. Also ruft an Te: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Atari 130 XE + XF 551 + XC 12 + Drucker 1027 + 170 Progr. Kass u. 30 Disk. prog. + Lit. nur zus. f. 700,- DM an M. Krüger, Oberspreestr. 89, O-1199 Berlin

***** AMIGA ***** Verk. A 2000 + Monitor 1084 S + 2 Joysticks + 3 orig. Spiele + Maus (neu) + Bücher für 1400 DM Tel: 06028/7517, Joschka Bödecker, Breslauerstr. 3, 8751 Niedernberg.

Verkaufe Sega Mega-Drive und Spiele (Gerät 220,- und 20-40 DM je Spiel); absolut neuwertig; Thomas Graf, Agnes-Bernauer-Str. 148, 8000 München 21, 089/767110; ab 17.00 089/560382

Verkaufe Commodore CDTV, 1 Monat alt, mit 5 Programmen und Tastaturadapter für 1950,- DM (NP 2180,-) Tel: 06142/81149 (nach 14.00 Uhr), Christian Stock, Bahnhofstr. 42, 6090 Rüsselsheim

Amiga Laser Disk System, incl. Dragon's Lair, Pioneer-Player, Treiber, Film (DTV tauglich! Neu nur 899,- Lieferung solange Vorrat reicht, Tel: 09721/69804, Marco Köder, Schweizerstr. 40 A, 8722 Sennfeld

Microway-Flicker-Fixer 300 DM. RGB-D.Splitt. Junior 300 DM. 65 MB - 5 1/4 Zoll-Harddisk + Kontroller 500 DM. Trackanzeige int. 100 DM. 3 1/2 Zoll-LW 50 DM. Tel: 07261/64835. Joao Cardoso, Werderstr. 31, 6920 Sinsheim

Tausche

Game Gear!!! Wer tauscht mit mir Games? Am besten Ihr wohnt im Kreis Mainz. Heiko Brendel, Kaiser-Karl-Str. 25, 6535 Gau-Algesheim. Tel: 06725/3734, ab 18.30 Uhr. Bye!

The Electric Touch Wir suchen immer noch Grafiker und Logo-Zeichner für Demos und Spiele. Only Amiga. 100% legal. Greets to Cyclone/Trackers, Control of Coma, Mac/Abject. Tel: 02382/63370. Andre Warschun, Ludgeristr. 45, 4730 Ahlen.

Amiga! Tauschpartner gesucht. Aktuelle und ältere Software vorhanden. 100% zuverlässig. Schickt Liste oder Demodisc an: Stefan Reimes, Kölnstr. 482, 5300 Bonn 1.

PC Suche Eye of the Beholder Tausche gegen The Secr. of Monkey Isl. Orig. PC 5 1/4". Schreibt oder meldet Euch bei J. Lürken, Thomas-Mann-Str. 15, 5102 Würselen. Tel: 02405/93732

Org. Their finest Hour, Yuppy und Chuck Yeager's Air Combat, IBM PC. Listen an Torsten Danicek, Logumer Straße 30, 2970 Emden

Suche und tausche Amiga Software aller Art. Listen und Disks an: Andreas Wehling, Sperberstr. 11, 4270 Dorsten 1. 100% Antwort

*** LYNX *** Tausche Elektrocop gegen Rampage oder Warbirds. Tel: 06151/23890, David Ensling, Riedeselstr. 12, 6100 Darmstadt

MS-DOS 5 1/4: Suche zuverlässigen Tauschpartner zwecks Software- und Erfahrungsaustausch! Ab 19.00 Uhr. Tel: 0871/770721, Florian Lang, Bäckerstr. 10, 8300 Ergolding.

Hallo CPC-Freaks! Suche zuverlässigen Tauschpartner. Schickt Eure Softwarelisten an: Michael Hörmann, Haslacher Weg 1, 8909 Kettershausen

Tausche Mega-Drive Game Mickey Mouse gegen Tiger Hell, Super Thunder Force 3, Dick Tracy, Ghouls'n Ghost. Kann auch Rambo 3 tauschen. Ruft an ab 18.00-19.00 h. Michael_Englmair, Seergergstr. 32, 4061 Pasching, Austria

Tausche C64 2 + Farbmonitor 1802 + Floppy 1541 2 + 1541 gegen guterhaltenen Amiga 500 1.3 + MB. Tel: 02323/83696 von 19-21 Uhr. Damian Raschka, Kanalstr. 9, 4690 Herne 1.

Suche Tauschpartner für neueste und topaktuellste Amiga-Software!!! Habe selber jede Menge Neues! Schickt Listen & Disks an: M. Kipp, Schillerstr. 7, 2930 Varel, 100% ok

CPC dead? You got to be kidding! For games, demos or utilities: Maurice Homan, Eernewoudeweg 30, 6835 IG Arnheim, Holland. Also Infocom adventures wanted (orig)

Suche Tauschpartner Habe Powerdrift, Transworld, Zack, Silkworm, Pirates, Thunderbold, Ikari Warrior. Thomas Reinwand, Hemmerichstr. 27, 8730 Bad Kissingen (Antwort 100%) Für C64

Suche Tauschpartner für Amiga Spiele. Schickt Eure Listen an: Andreas Burg, Baumweg 3, 5024 Pulheim

Suche Tauschpartner für Amiga! Write to: Jan Brinkmann, Am Doktorkamp 3 B, 4817 Leopoldshöhe!! Liste nicht vergessen! 100% back! - -Amiga - -

Suche Tauschpartner für Amiga Software aller Art! Ruft an: Tel: 04672/642 P. Bahnsen, Klaus-Groth-Str. 14, 2255 Langenhorn.

Austria: Suchen Tauschpartner für Amiga 500! Auch Verkauf! Neueste Software! Schreibt an: TBE The Black Eagles, Christian Ceckovic, Postfach 123, A-4066 Pasching.

Tausche coole Demos!! -*C64*- Schreibt oder schickt gleich an: Steffen Lemmerzahl, Ricarda-Huch-Str. 2, 7800 Freiburg -Keine RK's- oder ruft an: 0761/82922. Suche dringend einen Compiler!

C-64, gibt's noch Spiele? Bitte schick mir eine Liste, 100% eine Liste zurück. Tausche mit mir! Peter Gschwentner, Oberdorf 213, A-6250 Breitenbach, Tirol

Amiga -Skyfox- Germany -Hot Suche zuverlässige Kontakte!! Habe neueste Soft (0-5 Tage)!!! Take the best and fuck the rest. Call or die!! Phone!! Call: 02241/76816 (only callers), Sven Schmitz, Münchenerweg 18, 5210 Troisdorf.

ST-Spiele Restposten

Alle Spiele sind neu, originalverpackt, keine Raubkopien. Versandkosten: 5 DM bei Vorauskasse, 9 DM bei Nachnahme. Bücher jeweils 2 DM mehr. Sie können den entsprechenden Betrag in bar/Biefmarken beilegen, einen Scheck schicken oder auf das Postgirokonto Stuttgart 30570-706, BLZ 600 100 70 (Kontobezeichnung Verlag Thomas Eberle) überweisen. Bitte Kennwort Atari ST angeben. Bestellen können Sie beim Computer-Flohmarkt, Verlag Thomas Eberle, Postfach 6610, 7133 Maulbronn, Tel. 07043/7323, Fax 7699. Bitte immer auch Ersatzspiele angeben.

2 Spiele 50 DM, 3 Spiele 70 DM, 5 Spiele 100 DM
7 Spiele 130 DM, 10 Spiele 180 DM, 20 Spiele 340 DM

3D Pool
3rd Courier
5th Gear
Action Fighter
Action Service
Action Vol. 2
Addictaball
After the War
Afterburner
Airbourne Ranger
Anarchy
Aquanaunt
Archipelagos
Artic Fox
Artificial Dreams
Artura
Astro Marine Corp
Axel's Magic Hammer
Bad Cat
Bad Company
Ballistix
Bangkok Knights
Battleprobe
Battleship
Bermuda Project
Beyond Zork
Boulderdash Const. Kit
Bounceout
Captain Blood
Captain Fizz
Catch 23
Chambers of Shaolin
Checkmate
Chrono Quest 2
Circus Attractions
Combat Course
Cosmic Pirates
Crackdown
Crash Garrett
Crystal Castles
Darius
Dark Castle
Dark Fusion
Darkside
Deep Space
Deflektor
Deja Vu
Dizzy Dice
Dominator
Dugger
Echo
Eco

Elf
Eliminator
Emotion
Everton FC
Eye
Eye of Horus
Fallen Angel
Fighting Soccer
Final Assault
Final Legacy
Fire Blaster
Firezone
Football Manager
Football of the Year
Formula One
Foundations Waste
Frostbyte
Fuzion
Gambler
Games Summer Edition
Gary Lineker
GBA Champ Basketball
GFL Baseball
GFL Football
Gladiator
Global Commander
Gomoku
Graffiti Man
Grand Monster Slam
Grand Prix Master
Gravity
Gridion
Hammer Fist
Hard Driving
Heavy Metal
Hell Raiser
High Roller
Hollywood Poker
Hollywood Poker Pro
Hostages
Hotshot
Hustler
Hyperdome
Hyperforce
Ice Palace
Infestation
Int. Soccer
It's Kind of Magic
Jambala
Jaws
Joe Blade 2
John Lowe Darts

Journey to C. of Earth
Jump Jet
Karate ST
Karting Grand Prix
Kid Gloves
Lancelot
Las Vegas
Last Duel
Legend
Leviathan
Liberator
Live & Let
Lock on
Macadam Bumper
Makro Desk
Mayday Squad
Menace
Microleague Wrestling
Mindbender
Mindfighter
Mousetrap
Munsters
Mystery of the Mummy
Nebulus
Nevermind
Ninja Spirit
North and South
North Star
Obliterator
Omega
Operation Neptune
Orbiter
Outlaw
Oxonian
P. B's Int.Football
Pacmania
Paintworks
Passing Shot
Phantasm
Phobia
Phoenix
Photon Storm
Plutos
Power Play
Powerboat
President is missing
Prince
Prison
Protector
Pyromax
Quadralien
Quartz

Question of Sport
Quink
Realm of the Trolls
Return to Genesis
Road Blasters
Road Raider
Road Runner
Roadwars
Rock'n Roll
Rocket Ranger
Rockford
Roller Coaster
Rotar
Rotor
Roy of the Rovers
Rythm
Saint and Greavsie
Scrambled Spirits
Seconds out
Shadowgate
Shufflepuck Cafe
Simulcra
Sky Fox 2
Slaygon
Soccer Supremo
Solomons Key
Sorceror Lord
Space Harrier 2
Space Station
Speed Buggy
Spherical
Spidertronic
Spy vs Spy
Spy vs Spy II
ST Key
ST Wars
Star Goose
Star Raiders
Starblaze
Starbreaker
Starray
Steigar
Sundog
Super Breakout
Super Cycle
Super Ski
Switchblade
Teramis
Terry's big Adventure
Tetra Quest
The Deep
Theme Park

Thunder
Thunderbirds
Time
Timeblaster
TNT Combat Mission
To be on Top
Total Eclipse
Tracksuit Manager
Trauma
Turbo Cup Challenge
Turbo GT
Tusker
Uridium
Vindicators
Volleyball Simulator
Voyager
Wanted
War Machine
War Zone
Warhead
Warlocks Quest
Waterski
Whirlygig
Wicked
Willow
Windwalker
Wizball
Wrangler
Zynapes

Data Becker
Bücher-Restposten
Maschinensprache
Floppy + Harddisk
CAD
Beckertext
3D Grafikprogr.
MIDI-Buch
GFA Einsteiger
ST GEM
GFA gr. Handbuch
ST Basic
C Know How
Preise:
3 Bücher 50 DM
5 Bücher 70 DM
10 Bücher 120 DM

Tausche Orig. Spiel Crystals of Arborea gegen Rise of the Dragon, Hero Quest, Legend of Fairg., Spirit of Adventure oder B.A.T. Daniel Gienk, Helgolandring 81 b, 2070 Ahrensburg, 04102/44400

ST-Tauschpartner gesucht. Listen an: Max Krempa, Adlerstr. 16, W-2800 Bremen 1. Auch an Kauf interessiert.

Suche zuverlässigen und schnellen Tauschpartner auf Amiga Neueste Soft vorhanden. Schreibt mit Liste an Christian Harth, Hochheimer Str. 11, 6234 Hattersheim 2. Auch auf 5,25 Zoll.

C-64! Habe: Turrican 2, Lotus und viele andere! Suche: Shadow Dancer, Turtles! Schickt Eure Listen + Briefmarke für Rücksendung meiner Liste an: Markus Probst, Diekbree 21, 4400 Münster

---

Tausche Gameboy + Tetr. + Gargoyle's Quest + Final Fantasy + F1-Race mit 4 Sp.-Adapt. + Golf + Tennis + Billard + Nint. Akkupack + 100 DM (!!) gegen PC-Engine GT + gutes Spiel!!! 0251/786291, ab 20 Uhr, Sebastian Eichholz, Werneweg 160, 4400 Münster

---

Tausche ASM-Hit UMS II gegen Strategiespiel: z.B. Wild-West-World, Borodino, Gettysburg, Kampfgruppe, Austerlitz oder Railroad Tycoon für Amiga. Call 07157/8343- Markus Ilg, Plieninger Str. 15, 7049 Steinenbronn.

Suche Tauschpartner für den guten alten CPC!!! Write to: Senator,Klaus Grömling, Postfach 4, 5519 Irsch.

Suche Tauschpartner für Amiga!!! Tausche auch noch Centurion Defender of Rome gegen Sim Earth or Secr. of Monkey Island. Tel: 04446/1529. Thorsten Lanz, Bokern West 23, 2842 Lohne. Die Spiele bitte nur für 512 KB!

Gebe für 1 Original-Spiele-Disk 5 PD-Spiele! Gebe für 5 Original-Spiele-Disk 40 PD-Spiele! Alles für Atari ST. B. Baade, Forststr. 120, 4950 Minden

---

Verschiedenes

Postspiel Soccer Manager +. Noch sind Teams frei. Managt Euer Lieblingsteam. Infos gegen 1 DM bei: Stephan Lunden, Schulstr. 19, 2179 Wanna 1.

Die besten ST-Sounds II auf einer 120-min. MC für 10,- DM (bar) bei: The Stinger Crew, Marcus Kollmannsthaler, Kantstr. 6, 7470 Albstadt-1

Double Trouble -Mega-Drive Club Biete Hotline, Clubzeitung, Laden, tricks, Infos. Die Nr. 1 in Berlin. Komm in the Double Trouble Video Game World! Mitglieder in ganz Europa! Tel: 030/6849816. MatthiasHerrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47

Manager - Es sind noch Plätze frei!!! Ein Postspiel der Superlative. Infos bei: Reiner Grundl, Am Wellsee 105, 2300 Kiel 14

Suche Leute, die tägl. etwas Zeit für Schreibarb. haben u. ein wenig Geld verdienen wollen! Info geg. frank. Rückumschl. Christian Barisch, Dieselstr. 5, 8903 Babingen

---

Mega-Drive Spiele auf Video Super Information vor Kauf eines Moduls. Ca. 7 Minuten Vorstellung pro Game. In VHS-Qualität. Echt stark. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried. 30 DM

Demos selbst erstellen? Kein Problem! Habe für C64 ca. 120 Demos-, Intro-, Letter-, Logo- und Sinus-Designer, Linker, Packer + ca. 320 Demos! Alles PD-Stuff!!! Stand 9.8.91! Info gegen frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1.

Wallenstein - das Postspiel zum 30j. Krieg. 7 Spieler streiten um die Kaiserkrone. Bei Nichtgefallen wird die Startgebühr erstattet. Infos bei Bernd Oestreich, Osterstr. 3, 3200 Hildesheim.

Data-Becker-Demomaker Habe Probleme beim Einladen eigener Logos. Wer kann helfen? Bin für jeden Hinweis dankbar. Holger Helmbrecht, Am Sonderbach 21. 6148 Heppenheim, 06252/3171

Spitzen-Nebenverdienst für Jugendliche! Bis zu 100 DM täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info von: Alexander Gab, Breslauer Str. 20, 6473 Gedern.

Nur 10,- DM für über 100 Anschriften von Zeitschriften in denen man kostenlos inserieren kann! Liste geg. Scheck/bar von H.P. Otto, Bahnhofstr. 17, 3557 Ebsdorf 2

Space Ship ist tot ... Es lebe Space Imperator Das Strategie-Postspiel. Info für 2 DM bei Mike Kristof, Schützenstr. 34/3, 6901 Mauer. Anmeldeschluß: 25.9.91

Super Nebenjob: Bis zu 100 DM täglich durch leichte Tätigkeit, für jedermann, von Zuhause aus. Info (frank. Rückumschl.) : M. Ferfers, Degelsheide 3, 4152 Kempen 1.

Lösungen: Might + Magic II, Eye of the Beholder, Pirates, Cadaver, Space Quest IV, Interphase, Wing Commander uva, je 5,- (Geld bitte beilegen) + 1 DM Porto, Th. Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth

---

Lösungen: Operation Stealth, Ultima VI, Monkey Island, Ind. Jones, Elvira, Loom, M. Mansion, Zak Mc Kracken, Buck Rogers uva, je 5,- DM, fra. Rückumschlag an Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (Geld beilegen)

Suche Sega Mega Drive + Spiele, Super Famicom + Spiele, Game Boy + Sp., Game Gear + Sp., PC-Enging + Sp., Sega Master + Sp., u.a. Suche ... Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

---

Sega-Mega-Drive Spiele auf Video Der Knaller auf VHS, ca. 1 Stunde der besten + neuesten Games auf Video. Preis 25 DM incl. Porto (bar)! Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried

---

Hey Demo-Freaks!! Habe für C64 ca. 340 Demos, Diskmags usw. von Crest, Flasch, Bonzai, G*P, MSI, HZ, BF u.a.! Liste gegen frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1.

---

100 DM Nebenverdienst täglich Für jedermann leichte Tätigkeit. Info gegen Freiumschlag bei Andreas Scholz, Schliemannstr. 17, 4100 Duisburg 12

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info bei: R. Wawrzyniak, Block 902/1, O-4090 Halle-Neustadt (Rückporto)

Lösungen: Monkey Island, Indiana J., Larry 1-3, Kings Q 1-3, Space Q 1,4 Con. of Camelot, Maniac Mansion, KULT je 9 DM (+ 1 DM Porto) Stefan Jörg, Bräunlings 2, 8970 Immenstadt

---

Probleme bei Spielen? Habe ca. 220 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Zuverlässig, schnell + billig! Preise: 1-7 DM! Liste gegen frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1.

Verkaufe: Sega Master System für 139 DM ... Außerdem über 50 verschiedene Spiele, z.B. Ultima IV, World Games, uva. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

---

Megaplay, die neueste Zeitschrift für Megadrivers um 20,- DM incl. Porto (bar) Maier Günter, Kasernstr. 37, A-4910 Ried. Tests aus Japan, Infos, Tricks, News, CDTV, uvm. OK!



SOFTPOWER

CD Remix	85,-
Battlechess	85,-
Coutions Condor	85,-
World Vista Atlas	135,-
Fred Fish Collection	119,-
Defender of the Crown	85,-
Sim City	85,-
T. Hound of Baskerville	85,-
Psycho Killer	85,-
Battlestorm	85,-
Lemmings	75,-
My Paint	85,-
Warth of the Demon	85,-
Women in Motion	85,-

Schwedenstraße 18c
1000 Berlin 28
030 /492 20 56

Bis zu 100 DM Nebenverdienst. Leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info geg. frank. Adress. Rückumschlag von Marco Vrnaglione, Hegelstr. 72, 6072 Dreieich

Probleme bei Monkey Island (Amiga)? Oder willst Du gleich bei Teil 2 od. 3 beginnen? Biete Disk mit 9 Spielständen an den besten Stellen (+ Porto) 5 DM Vork. T. Dehmel, Ringstr. 39, O-1302 Eberswalde

*****Amiga PD - Demos - Megademos** Slides - Musics - Bücher + more je Disk 1,60 incl. Disk!! Infodiskette gg. 1,70 DM in Marken bei PO Box 1103, W-7518 Bretten

Suche alte Comic-Hefte (Sigurd, Nick, Tibor, Akim, Micky-Mouse u.a.). Biete bei größerem Mengen Amiga Original Prgs, sonst cash. Michael Bohne, Lauingerstr. 13, 8000 München 50

Amiga: Suche Originalanl. für Silent Service I Wolfpack, 688 Attack Sub. Zahle 10 DM pro Anl. Ch. Peter, Mühlenbeker 6, 2217 Kellinghusen. Tel: 04822/5674, ab 18 Uhr.

Postspiel "Great Galaxis" mit bis zu 50 Mitspielern. 5 DM pro Zug! Regelheft gegen 2,40 Rückporto. B. Busch, Ellernbruch 8, 4100 Duisburg 26

John Sinclair zu verkaufen. Pro Heft 50 PF + 1 DM Porto oder zum Tausch gegen AD & D. Darius Hilbich, Potsdamer Str. 28, 4000 Düsseldorf 13. Schreibt mir.

C64-Musik - eine eigene Stilrichtung! Eine C90 Cass. mit geilen C64-Stücken für 10 DM bei Patrick Schimpke, Kastorpstr. 17, 2400 Lübeck 1! Rundum Qualität!!

Komplettlösungen zu ü. 170 Amiga, ST PC-Games! z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Imfocoms, sonst. Adv. etc. Liste: 1,50 DM. Rückporto! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl.

***Suche ASM 4+6/86, 5+7/88, PP 1, 2, 5, 6,** Happy-Sonderhefte 17+ 21 (=Spiele-Sh. 3 + 4), Zahle gut! Außerdem: FDD 1581, maus 1351. Tel: 04323/2215, Thorsten Berndt, Ahornstr. 16, 2351 Trappenkamp

Postspieler Willst du Manager einer neuen Autogeneration werden? Viele Möglichkeiten, volle Aktion! Nur 2 DM. Info: Patrick Lubbers, Weißdornweg 58, 5205 St. Augustin 1, Tel: 02241/331574! Ruf heute an!

*** **Soccer-Cup** *** Die Fußballsimulation per Post. 64 Mannschaften + 1. Liga und 3 Amateurligen! Infos gegen 1 DM bei C. Hater, Dreufte 6, 4250 Bottrop 2.

WSCM ist die Kurzschrift von Welt-Supercar-Meisterschaft... es geht in diesem Postspiel um heiße, PS-starke Superautos... große, schwierige Rennstrecken... und einen guten, nicht zu ermüdenden.... Manager!!! Die Rolle dieses Managers sollst DU übernehmen. Dir stehen unendliche Möglichkeiten zur Verfügung, um das, von Dir selber gesteckte Ziel zu erreichen... Nur 2 DM Patrick Lubbers, Weißdornweg 58, 5205 St.Augustin 1.

PostspielSoccermaster. Beeilt euch, denn bald fängt die neue Saison an. Noch sind Plätze frei. Holt Euch das Regelwerk gegen 3 DM in Briefmarken. Tel: 09281/96830, A. Busch, Osseckerstr. 80, 8670 Hof/Saale

**** VHS - VHS - VHS **** Suche brandneue deutsche Kinofilme zu kaufen (z.B. Terminator II). Nur 1A Qualität! Zahle gut!! Schreibt an: Thomas Warlier, PB 360, 7100 AJ Winterswijk - Holland.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info gegen 1 DM Rückumschlag bei Guido Requate, BGM.-Sammann Str. 19, 2253 Tönning.

Der etwas bessere Amiga u. Archie-Club sucht noch aktive Mitglieder!! Infodisk (AM) DM 3,- beim Amiga Power Club, c/o M. Reiserer, Aichet 8, 8201 Schonstett. See...

Bis zu 100 DM pro Tag Nebenverdienst! Leichte, legale von zu Hause ausführbare Arbeit. Infos gegen frank. Rückumschlag bei: P. Gösmann, Lerchenberg 2, 2000 Hamburg 67

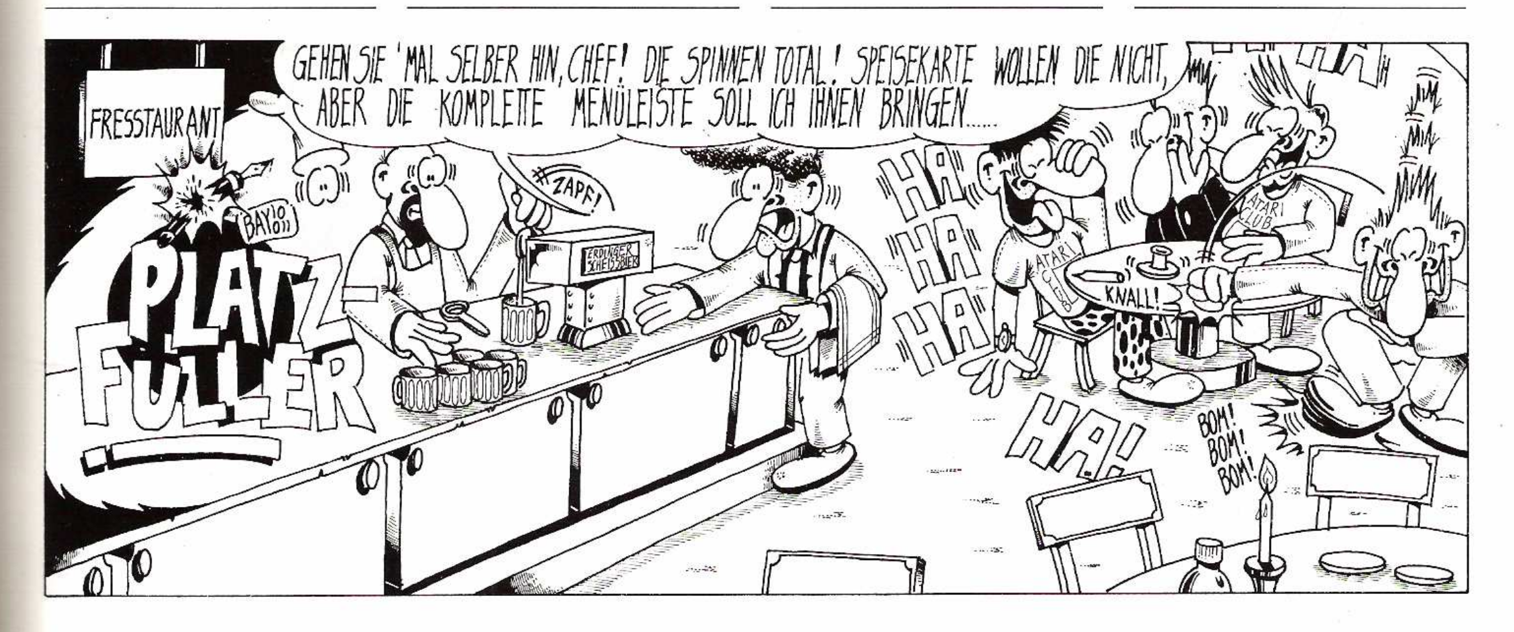
Amiga: Schreibe prof. Musiken für Spiele! Call 07246/8448 in Österreich! (Heiko verlangen) Tausche auch Spitzen-Sampledisks und suche nach Sources von Musikprogrammen!! (Hi Clint!), Heiko Hufnagl, Irisweg 4, A-4623 Gunskirchen.

Wichtige Nachricht von Track 18 of SD: Ich habe die Gruppe verlassen. Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt

Postspiel Soccer Manager +. Noch sind Teams frei. Managt Euer Lieblingsteam. Infos gegen 1 DM bei: Stephan Lunden, Schulstr. 19, 2179 Wanna 1.

Die besten ST-Sounds II auf einer 120-min. MC für 10,- DM (bar) bei: The Stinger Crew, Marcus Kollmannsthaler, Kantstr. 6, 7470 Albstadt-1

Manager - Es sind noch Plätze frei!!! Ein Postspiel der Superlative. Infos bei: Reiner Grundl, Am Wellsee 105, 2300 Kiel 14



Double Trouble -Mega-Drive Club Biete Hotline, Clubzeitung, Laden, tricks, Infos. Die Nr. 1 in Berlin. Komm in the Double Trouble Video Game World! Mitglieder in ganz Europa! Tel: 030/6849816. MatthiasHerrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47

Suche Leute, die tägl. etwas Zeit für Schreibarb. haben u. ein wenig Geld verdienen wollen! Info geg. frank. Rückumschl. Christian Barisch, Dieselstr. 5, 8903 Babingen

Mega-Drive Spiele a. Video Super Information vor Kauf eines Moduls. Ca. 7 Min. Vorstellung pro Game. In VHS-Qualität. Echt stark. Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried. 30 DM.

Wallenstein - das Postspiel zum 30j. Krieg. 7 Spieler streiten um die Kaiserkrone. Bei Nichtgefallen wird die Startgebühr erstattet. Infos bei Bernd Oestreich, Osterstr. 3, 3200 Hildesheim.

Demos selbst erstellen? Kein Problem! Habe für C64 ca. 120 Demos-, Intro-, Letter-, Logo- und Sinus-Designer, Linker, Packer + ca. 320 Demos! Alles PD-Stuff!!! Stand 9.8.91! Info gegen frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1.

Data-Becker-Demomaker Habe Probleme beim Einladen eigener Logos. Wer kann helfen? Bin für jeden Hinweis dankbar. Holger Helmbrecht, Am Sonderbach 21, 6148 Heppenheim, 06252/3171

Spitzen-Nebenverdienst für Jugendliche! Bis zu 100 DM täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info von: Alexander Gab, Breslauer Str. 20, 6473 Gedern.

Nur 10,- DM für über 100 Anschriften von Zeitschriften in denen man kostenlos inserieren kann! Liste geg. Scheck/bar von H.P. Otto, Bahnhofstr. 17, 3557 Ebsdorf 2

Space Ship ist tot ... Es lebe Space Imperator Das Strategie-Postspiel. Info für 2 DM bei Mike Kristof, Schützenstr. 34/3, 6901 Mauer. Anmeldeschluß: 25.9.91

Super Nebenjob: Bis zu 100 DM täglich durch leichte Tätigkeit, für jedermann, von Zuhause aus. Info (frank. Rückumschl.): M. Ferfers, Degelsheide 3, 4152 Kempen 1.

Lösungen: Might + Magic II, Eye of the Beholder, Pirates, Cadaver, Space Quest IV, Interphase, Wing Commander uva, je 5,- (Geld bitte beilegen) + 1 DM Porto, Th. Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth

Lösungen: Operation Stealth, Ultima VI, Monkey Island, Ind. Jones, Elvira, Loom, M. Mansion, Zak Mc Kracken, Buck Rogers uva, je 5,- DM, fra. Rückumschlag an Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (Geld beilegen)

Suche Sega Mega Drive + Spiele, Super Famicom + Spiele, Game Boy + Sp., Game Gear + Sp-, PC-Enging + Sp., Sega Master + Sp., u.a. Suche ... Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Sega-Mega-Drive Spiele auf Video Der Knaller auf VHS, ca. 1 Stunde der besten + neuesten Games auf Video. Preis 25 DM incl. Porto (bar)! Maier G., Kasernstr. 37, A-4910 Ried

Hey Demo-Freaks!! Habe für C64 ca. 340 Demos, Diskmags usw. von Crest, Flasch, Bonzai, G*P, MSI, HZ, BF u.a.! Liste gegen frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1.

100 DM Nebenverdienst täglich Für jedermann leichte Tätigkeit. Info gegen Freiumschlag bei Andreas Scholz, Schliemannstr. 17, 4100 Duisburg 12

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info bei: R. Wawrzyniak, Block 902/1, O-4090 Halle-Neustadt (Rückporto)

Lösungen: Monkey Island, Indiana J., Larry 1-3, Kings Q 1-3, Space Q 1,4 Con. of Camelot, Maniac Mansion, KULT je 9 DM (+ 1 DM Porto) Stefan Jörg, Bräunlings 2, 8970 Immenstadt

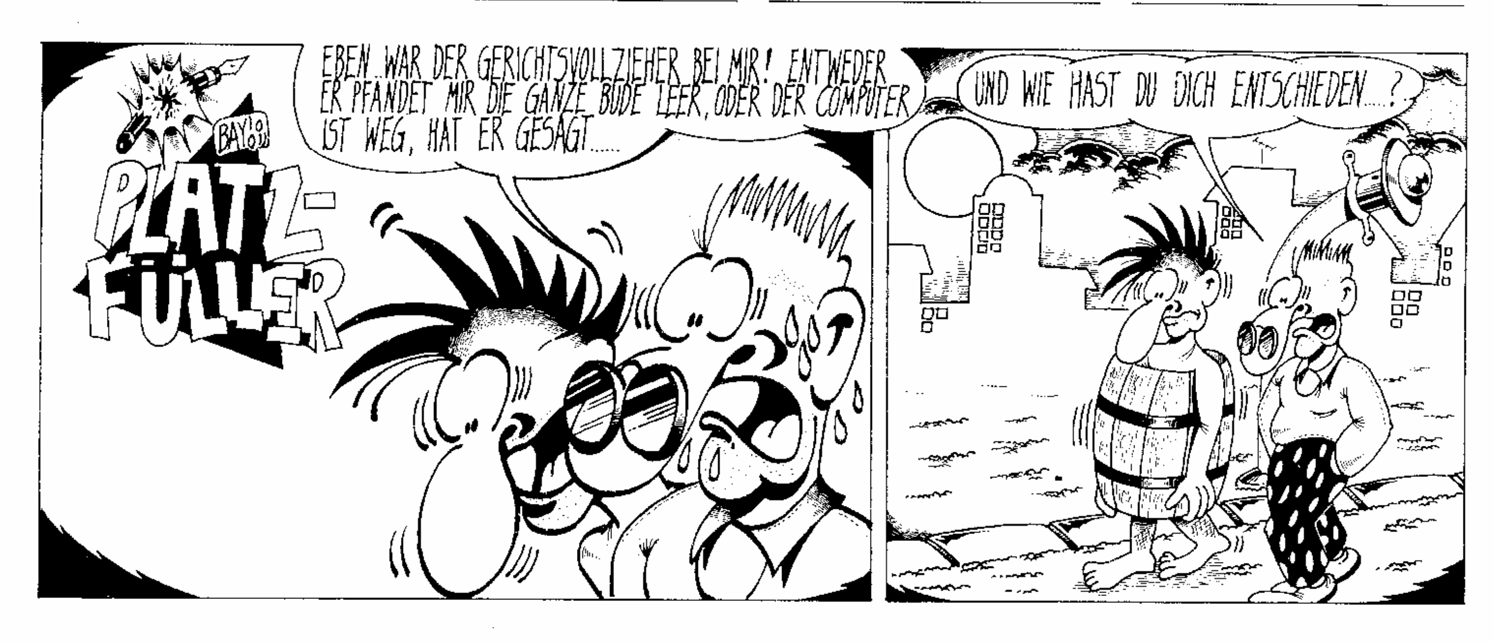
Probleme bei Spielen? Habe ca. 220 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Zuverlässig, schnell + billig! Preise: 1-7 DM! Liste gegen frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1.

Verkaufe: Sega Master System für 139 DM ... Außerdem über 50 verschiedene Spiele, z.B. Ultima IV, World Games, uva. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Megaplay, die neueste Zeitschrift für Megadrivers um 20,- DM incl. Porto (bar) Maier Günter, Kasernstr. 37, A-4910 Ried. Tests aus Japan, Infos, Tricks, News, CDTV, uvm. OK!

Bis zu 100 DM Nebenverdienst. Leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info geg. frank. Adress. Rückumschlag von Marco Vrnaglione, Hegelstr. 72, 6072 Dreieich

Probleme bei Monkey Island (Amiga)? Oder willst Du gleich bei Teil 2 od. 3 beginnen? Biete Disk mit 9 Spielständen an den besten Stellen (+ Porto) 5 DM Vork. T. Dehmel, Ringstr. 39, O-1302 Eberswalde



***Amiga PD - Demos - Megademos** Slides - Musics - Bücher + more je Disk 1,60 incl. Disk!! Infodiskette gg. 1,70 DM in Marken bei PO Box 1103, W-7518 Bretten

Suche alte Comic-Hefte (Sigurd, Nick, Tibor, Akim, Micky-Mouse u.a.). Biete bei größerem Mengen Amiga Original Prgs, sonst cash. Michael Bohne, Lauingerstr. 13, 8000 München 50

Amiga: Suche Originalanl. für Silent Service I Wolfpack, 688 Attack Sub. Zahle 10 DM pro Anl. Ch. Peter, Mühlenbeker 6, 2217 Kellinghusen. Tel: 04822/5674, ab 18 Uhr.

Postspiel "Great Galaxis" mit bis zu 50 Mitspielern. 5 DM pro Zug! Regelheft gegen 2,40 Rückporto. B. Busch, Ellernbruch 8, 4100 Duisburg 26

John Sinclair zu verkaufen. Pro Heft 50 PF + 1 DM Porto oder zum Tausch gegen AD & D. Darius Hilbich, Potsdamer Str. 28, 4000 Düsseldorf 13. Schreibt mir.

C64-Musik - eine eigene Stilrichtung! Eine C90 Cass. mit geilen C64-Stücken für 10 DM bei Patrick Schimpke, Kastorpstr. 17, 2400 Lübeck 1! Rundum Qualität!!

Komplettlösungen zu ü. 170 Amiga, ST PC-Games! z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Imfocoms, sonst. Adv. etc. Liste: 1,50 DM. Rückporto! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl.

***Suche ASM 4 + 6/86, 5 + 7/88, PP 1, 2, 5, 6,** Happy-Sonderhefte 17 + 21 (= Spiele-Sh. 3 + 4), Zahle gut! Außerdem: FDD 1581, maus 1351. Tel: 04323/2215, Thorsten Berndt, Ahornstr. 16, 2351 Trappenkamp

***** Soccer-Cup ***** Die Fußballsimulation per Post. 64 Mannschaften + 1. Liga und 3 Amateurligen! Infos gegen 1 DM bei C. Hater, Dreufte 6, 4250 Bottrop 2.

WSCM ist die Kurzschrift von Welt-Supercar-Meisterschaft... es geht in diesem Postspiel um heiße, PS-starke Superautos... große, schwierige Rennstrecken... und einen guten, nicht zu ermüdenden.... Manager!!! Die Rolle dieses Managers sollst DU übernehmen. Dir stehen unendliche Möglichkeiten zur Verfügung, um das, von Dir selber gesteckte Ziel zu erreichen... Nur 2 DM Patrick Lubbers, Weißdornweg 58, 5205 St.Augustin 1.

PostspielSoccermaster. Beeilt euch, denn bald fängt die neue Saison an. Noch sind Plätze frei. Holt Euch das Regelwerk gegen 3 DM in Briefmarken. Tel: 09281/96830, A. Busch, Osseckerstr. 80, 8670 Hof/Saale

Postspieler Willst du Manager einer neuen Autogeneration werden? Viele Möglichkeiten, volle Aktion! Nur 2 DM. Info: Patrick Lubbers, Weißdornweg 58, 5205 St. Augustin 1, Tel: 02241/331574! Ruf heute an!

****** VHS - VHS - VHS ****** Suche brandneue deutsche Kinofilme zu kaufen (z.B. Terminator II). Nur 1A Qualität! Zahle gut!! Schreibt an: Thomas Warlier, PB 360, 7100 AJ Winterswijk - Holland.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info gegen 1 DM Rückumschlag bei Guido Requate, BGM.-Sammann Str. 19, 2253 Tönning.

Kontakte

Hallo ST-Guys, Ich suche Coder, Musiker und Grafiker um eine Mega-Demo zu machen. Schreibt an: H. Fiebelkorn, PF 1263, 5442 Mendig, 100% Antwort.

DM 100 täglich verdienen. Info geg. frank Rückumschl. bei Christian Barisch, Dieselstr. 5, 8903 Bobingen 1.

Micron is searching for new member (coder graphiker, modemtrader) Contact us under: M. Gilly, PF 839, A-1011 Wien.

Europe sucht Kont. zw. Demotausch. Only Amiga!!! Write or call to: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt. Tel: 02871/12214 (abends). 100 % Antw.

Stellenmarkt

FA f. Datenverarbeitung, weibl., 29 J., ortsgeb., Computerkenntn.: MS-DOS, Exel, dBase, Word 5.0 sucht inter. Tätigkeit (auch stundenw.) Simona Krause, Zschopauer Str. 112 A, O-9023 Chemnitz

Gewerbliche Kleinanzeigen

Gewerbliche Kleinanzeigen

PC- und Amiga Spiele

auf Rechnung

Tel. 06172/49241 ab 18.00 Uhr

A. Ihrig
Spessartstr. 21
6380 Bad Homburg
LISTE GRATIS !!!!!

AMIGA - GLÜCKSRAD

Spielen Sie das SAT1-Telespiel!

Bei uns nur 15 DM
+ 3 DM Porto VK;

Infodiks 3 DM ....

M. Kohn
Postfach 74 01 57
4600 Dortmund

Auch viele andere Programme erhältl.!

NEU SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM, C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb
Südendstr. 6
8123 Peißenberg
TEL: 08803/3621
ab 16 UHR

SECOND-SOFT-LAND

Originalprogramme aus zweiter Hand nur für den

********* AMIGA *********

Wir haben ca. 600 Programme in unserem Angebot. Von Top aktuellen Programmen bis hin zu Oldies, bei uns finden Sie alles, und das zu fairen Preisen. Fordern Sie also gleich unsere kostenlose Preisliste an. Wir kaufen auch Originalprogramme an

SECOND-SOFT-LAND
Softwarevertrieb
Friedrichshofenerstr. 38
8070 Ingolstadt
Tel. 0841/87997

VIDEOSPIEL-IMPORT! BRANDNEU!

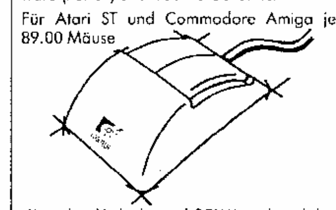
Bis zu 80% billiger durch Eigenimport! Wie man Gratismuster bek.! Tricks und Kniffe! Musterbriefe! Adressen aus Fernost! Als Start f. Existenzgründer!

INFO: GP Versand,
PF 10212
6642 Mettlach

LOGIMOUSE PILOT

wiegt nur 95 gramm, leichtgängige Maustasten, ergonomisches Design, hohe Auflösung (200 dpi), selbstreinigend, inkl. Software (nur ST) und 2 Jahre Garantie.

Für Atari ST und Commodore Amiga je 89.00 Mäuse



Versand per Nachnahme zzgl. 9 DM Versandpauschale.

mIcro Robert Versandhandel
R. Kolosso, Kernerstraße 5, 6924 Neckarbischofsheim,

Tel. 07263/64552



AD&D
Kalender 1992

der Original
TSR Dragonlance-Kalender,
13 Bilder in Posterquatität
20.- DM (+ Porto)

Fantasy-Versand
Teichweg 6 3550 Marburg

HomeSoft

Soft- & Hardware

Für Amiga, MS-DOS, C-64er
Auch andere Systeme zu

FAIREN PREISEN!

Tel. 02267/2996 Fax. -80482
BTX * 41361555 #

T-Shirt mit Ihrem Lieblingsbild 29 DM

Sie schicken uns eine xbeliebige Vorlage wir kopieren Sie auf's T-Shirt Vers. per NN.

*** die Geschenkidee ***

CANON COPY SHOP
BISMARCKSTR. 14 1/2
D - 8900 Augsburg 1
TEL. (0821) 577779

neu · neu · neu

PD/Shareware & Zubehör für PC komp.

goodnight Soft

Jasminweg 4, 4220 Dinslaken

Tel.: 02134/32278
(zeitw. Anrufbeantw.)

Kopierpreise: ab DM 1,80!!

dazu unglaublich guter Service, fordern Sie den Gratiskatalog an. Jeder Erstkunde erhält gratis Virusscanner. Nur Spitzenprg. im Katalog. Tolle Paketangebote. Bsp.: PK 003, PK 008 - 2 Super Spielepakete 11 Disks mit tollen Spielen jeweils nur 35,- DM; zusammen nur 60,- DM (22 Disks)!

Fußball-WM

(Track Suit Manager)

Das Super Strategiespiel im Fußballbereich. Originalspieler aller Länder, alle Varianten von Strategie und Taktik, wählen Sie Ihr Team aus einem großen Kader.

Amiga - Schneider - Atari - C-64(T)

DBZ - 0441/82080

KICK'N'RUSH

PC Bundesliga Simulation

Trainieren und managen Sie eine Mannschaft Ihrer Wahl durch die Höhen und Tiefen der Fußball-Bundesliga, des DFB- und des UEFA-Pokals.

- 1-9 Spieler
- Zweikampforientierte Simulation
- Spielanimation (VGA)!
- Taktische Spielanalyse
- Finanzmanagement, Transfermarkt, Statistik, usw.
- 1500 Spieler-Originalnamen
- Menügestützte Verwaltungsprogramme zur Datenpflege!
- komplette Maussteuerung

Original mit ausführlicher Anleitung DM 49,-, Demo DM 5,-, + VS, bei

SIM-SOFT
Klöppelweg 4
4600 Dortmund 1
Tel: 0231/1300350

TOP-4 Software-versand + Laden

Tel. 0711/2624209
Hackstr. 30
7000 Stuttgart 1

Wir haben die heißen Game für Eure Konsolen. Sonderangebote ab 29,- DM. Fordert unsere News an.

MODEMS

Intern 2400 b DM 180,-
Intern 2400 b + Sende- + Empfangsfax 9600 b DM 345,-

ANDERE MODEMS AUF ANFRAGE!

ALLE OHNE POSTZULASSUNG!

EKBER BILALOGLU
POSTFACH 150244
1000 BERLIN 15
030/892 75 54

AMIGA

Speichererweiterung auf 1 MB

DM 77,-

DBZ 0441/82080
(ab 14 Uhr)

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 * 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 * Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung Porto DM 3,50, Erstlieferung per Nachnahme. Porto DM 5,-. Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb **24 Stunden !!!**

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer !!!

TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526

Wir führen Software für:

AMIGA C-64
ATARI-ST PC
MEGA-DRIVE
& GAME-BOY

Kostenlose Preisliste anfordern!

Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2 DM in Briefm.

PLAYSO
Inh. Robert Ehnshauser

WIR VERMIETEN: Computer-Spiele
(Amiga, Atari, IBM, C 64)

SOFT & SOUND
Inh. Jurgen Hecht
Gneisenaustraße 1
(Ecke Duisburger Str.)
4000 Düsseldorf 30
0211 / 49 101 87, 49 201 60

Geöffnet MO bis SA 11-20 h

KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

ATARI ST:
Public Domain Software!

Besp. 3.5" 2DD-Disk ab 2,40 DM
Katalog gratis!

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim

FUSSBALLCOACH-Postspiel

Saison 91/92, 1. + 2. Liga, alle aktuellen Namen, Training, Taktik, Strategie und komplettes Management. 2 DIN A4 Seiten Kommentar zu eurem Spiel.

DBZ
Schlieffenstr. 58
2900 Oldenburg

Superliga V 1.37 (AMIGA)

Fussballverwaltung, Bundesliga, eigene Ligen Meisterprognose, Spieltage (1 MB) **DM 49,-.**

Demodisk V 1.3 gratis von:

Rolf Morlock
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 07271/51344
Fax 07271/51683

C-64 PD-Soft/5000 PRGs.
Liste+Demo gegen
DM 5,– Briefm. bei

Mikrodata,
Pestalozzistr. 46/1,
8000 München 5

TOPSOFT
SOFTWARE-VERSAND
Postf. 4, 8133 Feldafing

= = = = = = = = = = = =

AMIGA * C64/128 * AMIGA-PD
C64/128-PD * Schneider CPC
ATARI ST * SEGA-MAST. SYST.
PC ENGINE * SEGA-MEGA-DRIVE
GAMEBOY * ATARI LYNX

Computerhardware / Zubehör
Gratisliste sofort anfordern !
Bitte Computertyp angeben !!!

KEDING`S
Softwareversand

A T A R I S T :
Midwinter 2* DM 79.90, Warp DM 9.95
Monkey Island* DM 78.- , Toki* DM 59.90
A M I G A :
Ducktales* DM 62.50, Lemmings*
DM 59.90, E Motion* DM 20,-
Leisure Suit Larry 3* DM 89.50
I B M :
Heard Of China DM 89.50, Red Baron
DM 89.90, PC Skat* DM 62.50
C 64 :
N.A.R.C. * DM 38.90, The Power
DM 27.90, Elvira * DM 54.50
* deutsch

Kostenlose Preisliste anf.,
bitte System angeben !
Versandkosten 6.- DM
+Nachnahmegebühr.
Vorkasse 4.-
Ab 100.- DM
frei!

Nur Versand!
D.Keding
Auf der Hufe 16
4800 Bielefeld 1
Fax.0521/886260
Telefon: 0521/881738

FOR THE BEST IN THE WEST

COMPUTER GAMES
AMIGA PC C-64 ATARI
Preisgünstig! Nur Versand!

Herbert Behnke
Homburger Str. 79
6660 Zweibrücken
Tel.: 06332/14318

GEBAUER**GEBAUER**GEBAUER

AMIGA-Erw. 2, 2 MB	298,- DM
1 MB	89,- DM
Floppy	169,- DM
Trackball	148,- DM
PC-Floppy 5.25"/3.5"	129,- DM

Spiele für AMIGA-C64-ST-PC-Lösungen

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
0211/309233

SUPER !!!
ATARI-Lynx-Set nur 179,- !
Zugreifen lohnt sich!
05603/3282

PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain Disketten für AMIGA und PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

Pielago Software * Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 * Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

Hard- und Software für Amiga und *Neu* CDTV



PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY
CDTV
Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer
IM RING 29 · 4130 MOERS 3 · TEL: 02841-42249
MLC

äktschn ehj, just for fun

LYNX

ATARI Lynx. Spitzengerät!

Hochauflösendes 3,5" Color LCD Display mit 3D Effekt, Supergrafik mit 4096 Farben, 4 Kanal Sound, 6502 CPU mit 16 MHz, Anschluß für Kopfhörer, integriertes Joypad, Multiplayer Comlynx Kabel, Game Cards schon ab 69 Mark

Super-günstig! nur **199.95**

Am besten gleich bestellen! Ihr erhaltet Euren Lynx per Nachnahme zzgl. 12 DM Versandpauschale. Schriftliche oder telefonische Bestellung an:

mIcro Robert Versandhandel
R. Kolossa, Kernerstraße 5, 6924 Neckarbischofsheim,
Tel. 07263 / 64552

Gewerbliche Kleinanzeigen

Ossowski,
Digital Marketing.

AMIGA-PD: "Terry" & "F.O.F." !!!

Gratis von:

Rainer Safferthal
Fronackerstr. 55
W-7050 Waiblingen

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Software und Zubehör für:

ATARI ST / XL / C16 / C64 / VC20 / AMIGA / CPC / PC / XT / AT / NINTENDO /

Info gegen 1,- DM Porto bei:

THE PROGRAM
R. Goth
An der Ludwigshöhe 4
W-8832 Weißenburg

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga

36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Haben Sie ein gutes Programm geschrieben und es bisher noch nicht veröffentlicht ?

Für gute Spiele (besonders mit neuem Spielprinzip) zahlen wir Ihnen bis zu 1.000,- DM.

Senden Sie uns Ihr Programm bzw. Demoversion incl. Beschreibung.

Peter K e i m
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 0221/520765

GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's, Nintendo, Gameboy, NEC, Turbo GT, SEGA's Game-Gear, Atari Lynx, Preislisten gg. Freiumschlag unter :

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel. 05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156
Täglich ab 10 h

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere kostenlose Katalogdisk schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93

MS-DOS:

Tuning PC-XT 4.77 MHz, AT 6-8 MHz, Festplattentuning, preisgünstige XT-Turbo, AT.

HAL-Computers
Karlsruherstr. 63
7512 Rheinstetten

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

NEWS
SOFTWARE

Wir führen Spiele und Anwendungen für

AMIGA ATARI ST
PC C64
XL/XE CPC
C16

NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790925 oder 0211/676201
FAX 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

Tennisstar
(Amiga)

Werden Sie ein Tennisstar, Managersimulation, bis 10 Mitspieler mit Highscore usw. 25 + Vers.

DBZ Tel. 0441/82080

Computerspiele und Zubehör zu Wahnsinnspreisen!

FORDERN Sie gleich unsere Preisliste mit Systemangabe an bei:

GAMES CORNER
COMPUTERSPIELE
MAX-EYTH-PLATZ 5
2850 BEMERHAVEN
0471/415449

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Ab sofort auch

"NEU - PROGRAMM - VERSAND"
auf AMIGA, ATARI, IBM und C-64
Bitte System angeben.

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

AMIGA ORIGINALPROGRAMME

aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

SUPER-TOLL-NEU- " BTX-ANBIETER "
UNTER: ***SECONDHAND SOFT-WORLD #**

Auch Ankauf von Originalprogrammen
Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

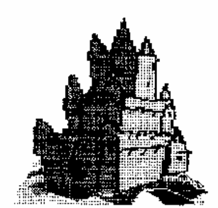
GAME-PLAY Videospiele

Wir führen Video & Computer-Spiele für :

SEGA Mega Drive, Nintendo Gameboy-NES America-Super Famicom, Game-Gear, PC Engine und Turbo GT, Lynx Amiga, IBM PC und Atari ST

Händleranfragen erwünscht !

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
Postfach 11 04
4837 Verl 1
Telefon : 05246 / 81184
Telefax: 05246 / 81270
Täglich 10 - 19 Uhr



Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

Rocket Pampers

Er ist klein, er ist allein, und er will nur noch nach Hause. Im Gegensatz zu seinem ausgefuchsten Gegenstück BRAT will BABY JO so schnell wie möglich in seine vier Laufstallwände zurück. Doch davor haben die Programmierer von LORICIEL einige Tücken gesetzt. Was haben sie sich für ihr niedliches Jump 'n' Run einfallen lassen?



Baby Jo ist ein typisches Kleinkind. Er stapft lustig durch die Gegend, lutscht am Daumen, wenn es ihm langweilig wird und brüllt wie am Spieß, wenn er Feuer zu nahe kommt. Das wäre nichts Besonderes, würde der Knirps seine Eskapaden nicht auf dem Bildschirm durchleben. Hüpfend und mit Schnullern werfend, durchmißt er seitlich scrollende Landschaften voller Gefahren und Schätzen. Da gibt es Killerbienen, Blumen, die ihn nach Berührung wütend bespucken, oder tieffliegende Gewichte. Zum Ausgleich liegt massenhaft Eßbares herum. Doch Vorsicht: Allzu schnell muß das Genossene entsorgt werden. Hat Baby Jo zuviel verspeist, kann er kaum noch springen. Da hilft nur noch eine frische Windel, ebenfalls in der Landschaft zu finden. Mit etwas Glück findet der Kleine auch so manche Superwindel. Sie erhöht seine Sprungkraft gewaltig.

Auch Verbandskästen, Schutzcapes und Rasseln erleichtern das Babydasein. Sein treuester Freund bleibt aber Jock, die Ente. Frei nach Daffy Duck gibt sie an manchen Stellen nützliche oder auch überflüssige Kommentare ab. Kenne Deine Level, so könnte Baby Jos Motto lauten. Bei der Bonusvielfalt muß man gut überlegen, ob den Tortenregen ignoriert und lieber zur frischen Windel greift ... Ganze Batterien von Geschenkpaketen warten mit hilfreichen oder schädlichen Überraschungen auf. Aus Schaden wird das Kleinkind dann klug.

Noch ist das Hüpfspektakel nicht fertig. Wir erwarten aber bald die endgültige Amiga-Version – eine ST-Fassung soll folgen. Alles in allem bestechen die liebevollen Ideen und die flotte Musik. Hier hat sich Spielevater *Jesus Martinez* nach Herzenslust ausgetobt. Ob sich an der Grafik noch etwas ändert, können wir hoffentlich im nächsten Heft berichten. ■

EVA HOOGH



Hier wird der Hintern nicht versohlt, sondern verbrannt.



Buffy Duck im Hip-Hop-Look

ZEITSOLDAT



ZONE WARRIOR

System: Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 80 DM., **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Hersteller.

Wir schreiben das Jahr 2967.

Das grausame Volk der Geeks versucht durch einen teuflischen Plan die Menschheit auszuradieren. Mit Hilfe einer erbeuteten Zeitmaschine infiltrieren sie die Vergangenheit, um so die Weltgeschichte zu ändern. Sie kidnappen die Erfinder evelutionär sehr wichtiger Errungenschaften, um dadurch die Verteidigungskraft der Menschheit in der Gegenwart zu schwächen. Von der Menschheit wird nun ein Krieger auf den Weg in die Vergangenheit geschickt, um genau dieses zu verhindern. Sein Name: Zone Warrior.

Level, das uns in die Steinzeit führt, wo wir den Erfinder des Rades befreien sollen. Außerdem müssen wir noch etlichen Homo Sapiens die Freiheit wiedergeben, drei Schlüssel zu drei Kammern finden und, last but not least, am Leben bleiben (jawoll, sollte man nicht vergessen!). Die dritte Kammer, in der man gegen den Level-Kommandanten antreten muß, bildet den Abschluß eines jeden Levels. Auf unserem Weg durch die Steinzeit werden wir nicht nur durch unsere eigentlichen Gegner, den Geeks, attackiert, sondern auch durch fleischfressende Pflanzen, Feuersäulen, die plötzlich aus dem Boden schießen (und extrem viel Lebenssaft rauben) und den dummen Neandertalern, die uns mit Steinen das Leben zu nehmen versuchen (Undankbare Idioten!). Aber zum Glück ist man ja mit einer brauchbaren Wumme gesegnet, die man darüber hinaus noch mit Extras aufstokken kann. Die ganze Geschichte wurde in recht gute Grafik verpackt und mit einem ansprechenden Sound bedacht. Letzterer ist echt gut an das Spiel angepaßt und auf die jeweilige Zeitepoche abgestimmt.

Wer es nicht schafft, bei dem doch ziemlich schweren Spiel bis ins letzte Level zu gelangen, braucht nicht auf den Genuß des Sounds zu verzichten. Die Programmierer haben eine kleine Wurlitzer eingebaut, mit der man alle Sounds des Games anhören kann, ganz ohne Streß und Schweiß auf der Stirn. ■

Lars Rückert



Auf der Mauer, auf der Lauer ...



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Exil im All



System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Audiogenic Software, **Muster von:** Hersteller.

Wie kommt man wieder nach Hause, wenn man seiner Navigationssysteme beraubt worden ist? Dies ist die Frage bei EXILE von AUDIOGENIC. Is' doch ganz klar: Dem üblen Dieb muß das gute Stück wieder entrissen werden. Dann aber erhebt sich wiederum die Frage: „Wo ist er denn bloß?“ Die Antwort darauf fällt schon etwas schwieriger, denn um den Übeltäter zu stellen und ihm das Navigationssystem abzujagen, muß fast der ganze Planet erforscht werden. Hierzu dringt man in unterirdische Höhlensysteme ein, löst das eine oder andere Rätsel und wird natürlich auch mit lästigen Gegnern konfrontiert. Zur Beseitigung derselben gibt es kein Patentrezept, das immer greift, sondern man muß sich von Fall zu Fall verschiedener Methoden bedienen. Kann man einige Gegner noch mit Geschenken bestechen, hilft bei manch anderen nur die rohe Gewalt. Und selbst auf dem Gebiet der Waffen gibt es noch einiges auszuwählen.



Auf großer Suche in dunklen Höhlen.

Somit wird deutlich, daß EXILE ein glasklares Action-Adventuregame ist. Die Grafik hätte meiner Meinung nach ein wenig üppiger sein können, dieses Manko wird jedoch durch ein flüssiges Scrolling wieder wettgemacht. Der Sound ist bis auf die digitalisierte Sprachausgabe im Vorspann recht dürftig ausgefallen, was aber nicht besonders störend ist. Einen größeren Anlaß zur Kritik liefert die Anleitung: Ich kann nur hoffen, daß sie sich in der endgültigen Version von der des uns vorliegenden Pre-Release's unterscheidet. Sie ist nämlich in Englisch abgefaßt, was ja eigentlich nicht so schlimm wäre, aber die Tastaturbelegung war völlig falsch wiedergegeben. So half dann auch nur beharrliches Ausprobieren, um der Bedienung auf die Schliche zu kommen, was sich besonders am Anfang mehr als nervig gestaltete.

Wenn man jedoch erst einmal „drin“ ist, macht die Suche nach dem gestohlenen Navigationssystem Spaß. All Freunde von Adventure-Action-Gemischen werden hier wahrscheinlich auf ihre Kosten kommen. ■

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

BLUES BROTHERS & 'MARBLE SLIDERS'

Martina Strack, Produktmanagerin der Firma Selling Points, machte sich den Weg nach Eschwege, um der ASM-Redaktion die neuesten, in Arbeit befindlichen Games vorzustellen.

Die legendären BLUES BROTHERS sind verpixelt! Und zwar in einem auf PC recht durchschnittlich ausschauenden Jump 'n' Run von TITUS. Spielbar war das Demo, das Martina für uns mitbrachte, zwar schon, aber wie es aussah, wird außer den Blues Brothers selbst nicht viel Kult rüberkommen. Da sind übliche Monster und Räume, denn irgendwo muß das Spielgeschehen ja stattfinden. Schade, daß der Spieler hier nicht etwas mehr 'Blues' geboten bekommt. Das gesamte Game plant man, mit verschiedenen Musiken aus dem Film zu unterlegen. Warten wir's ab!

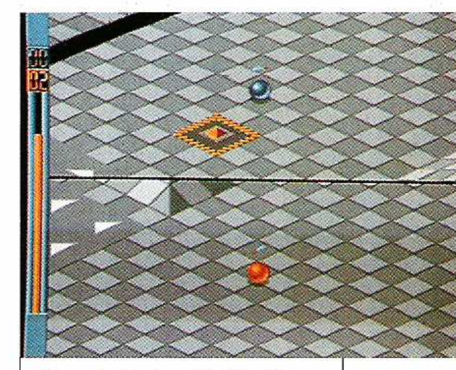


„BBs" verpixelt. Foto: PC

Des weiteren gab's SLIDERS von MICROIDS, einen entfernten Verwandten von *Marble Madness*. Im Grunde genommen handelt es sich hier um ein futuristisches Fußball-Spiel. Zwei Kugeln rollen feindlicherweise inklusive Trägheit über eine Ebene und müssen eine dritte Kugel ins jeweils gegnerische Tor befördern. Ein Computer-Player ist ebenso vorhanden wie eine Page, auf der man die physikalischen Eigenschaften der Kugeln/Spielfelder verstellen kann.

Zuguterletzt konnten wir noch einen Blick auf die demnächst fertige C-64-Fassung von SWAP werfen. Auch dieses Game versetzte uns nicht in Rauschzustände, doch wird diese Umsetzung sicherlich solide werden -wer Näheres wissen möchte, kann sich ja den Test in Ausgabe 4/91, S.114, zu Gemüte führen. Man darf warten. ■

sat/uli


Futuristisches Fußball. *Foto: Amiga*

Eine Nacht mit Cleopatra



TIME QUEST

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, diverse Soundkarten werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Legend, Virginia, USA, **Muster von:** Leisure Soft, 4903 Bönen.

Caramba! Kaum ist das *Sorceres get all the Girls* -Fieber am Abklingen, schon wartet LEGEND mit TIMEQUEST auf, ein weiterer Paukenschlag in der Erfolgsstory des amerikanischen Adventurespezialisten. Aber wen wundert's, zeichnet doch *Infocom*-Veteran BOB BATES für dieses Werk verantwortlich.

Zugegeben, das Motiv, welches den Background von Timequest bildet, kam schon in vielen anderen Produktionen zum Tragen. Salopp gesagt: Timequest entpuppt sich als eine „aufgeblähte Fortsetzung" der *Back to the Future III* -Saga. In der Rolle eines wagemutigen „Zeitritters" der Temporal Corps, einer Organisation des 21. Jahrhunderts, gilt es, den abtrünnig gewordenen Leutnant Vettenmyer quer durch die Jahrtausende zu verfolgen, um dessen Vergewaltigungen an der Geschichte wieder zurechtzubiegen.



»Time Quest – das Adventure mit dem Bluuubb«

Der eigentliche Reiz von Timequest geht insbesondere von dessen ungeheurer Komplexität aus.

Die „Jungfernfahrt in die Vergangenheit" führt Euch in das Rom zur Zeit des Julius Cäsar. Euer Auftrag: Verhindert einen vorzeitigen Mordanschlag auf den Imperator! Den Spaß am Knobeln will ich Euch an dieser Stelle natürlich noch nicht nehmen, dafür gibt's schließlich unser ASM-Special. Nur so viel: Seid Ihr erst einmal in Cäsars Loge im Circus Maximus vorgedrungen und habt ihn samt Anhang Cleopatra vor der beißenden Gefahr gerettet, verspricht Euch die Nil-Schönheit, sich „auf ihre Weise" erkenntlich zu zeigen. Logisch, daß man(n) da in gewohnter Bond-Manier den zweiten Einsatz erst einmal links liegen läßt und stattdessen zunächst dem Vergnügen nachgeht. Bevor es jedoch zu der Nacht der Nächte kommt, müssen allerdings noch einige Hürden genommen werden. Zum einen wäre da die Geschichte mit dem „Kräftigungspulver".

Egal, ob nun Attila oder Dschingis Khan, ob Napoleon oder Mussolini, in allen Fällen erwarten Euch spannende und zudem vertrackte Missionen, bei denen Ihr anfangs oft völlig im dunkeln steht. Des weiteren kann sich der Spieler, wie obige Episode gezeigt haben dürfte, auf „unbedeutendere" Geschehnisse freuen, welche die Ereignisse halt so mit sich bringen. Selten jedenfalls war die Atmosphäre in einem Adventure so abwechslungsreich, so unterhaltend, wie das bei Timequest der Fall ist. Autor Bob Bates verstand es wirklich hervorragend, dem Spiel den richtigen Pep zu verpassen, so daß ansonsten die knöchern wirkende Geschichte plötzlich Spielspaß en masse bieten kann.

Auf die technischen Belange von Timequest brauche ich wohl nur in aller Kürze einzugehen, denn gegenüber dem exzellenten *Sorceres get all the Girls* hat sich schlicht und ergreifend nichts geändert. Mit anderen Worten: Parser und Steuerung brillieren durch Komfort sowie die nötige Coolheit gegenüber des Spielers Eingaben. Ein weiterer Glanzpunkt liegt mit Sicherheit auch in den gelungenen Sounddudeleien von Timequest begraben, ganz gleich, ob per Soundkarte oder über die PC-eigene Tröte, *Real Sound* macht's möglich. Die grafische Untermalung von Timequest geriet ebenfalls äußerst prächtig, obwohl sie nur rund ein Viertel des Screens einnimmt. Sowohl in CGA- als auch in EGA-Qualität gibt's einige Leckerbissen zeichnerischer Art zu bestaunen.

Abschließend bleibt mir nur noch, Timequest unseren ASM-Hitstern ans Revers zu heften, verdient hat sich das Legend-Produkt diese Auszeichnung allemal. Den Käufer erwartet ohne Zweifel ein Adventure, welches extrem viel zu bieten hat, eine Nacht mit Cleopatra inbegriffen. ■

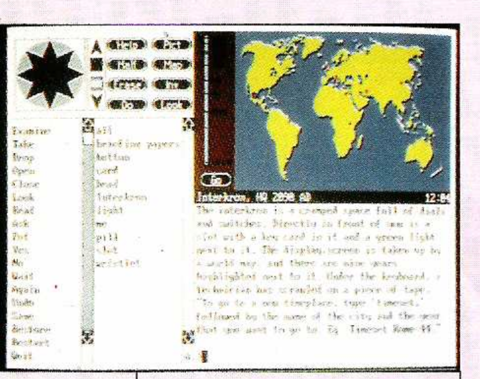
Torsten Blum



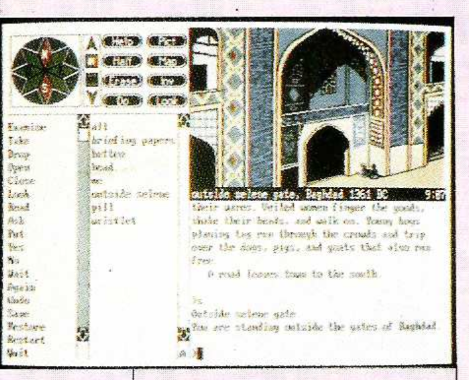
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Parser/Steuerung	11
Handlung	10
Atmosphäre	11
Gesamtnote	10

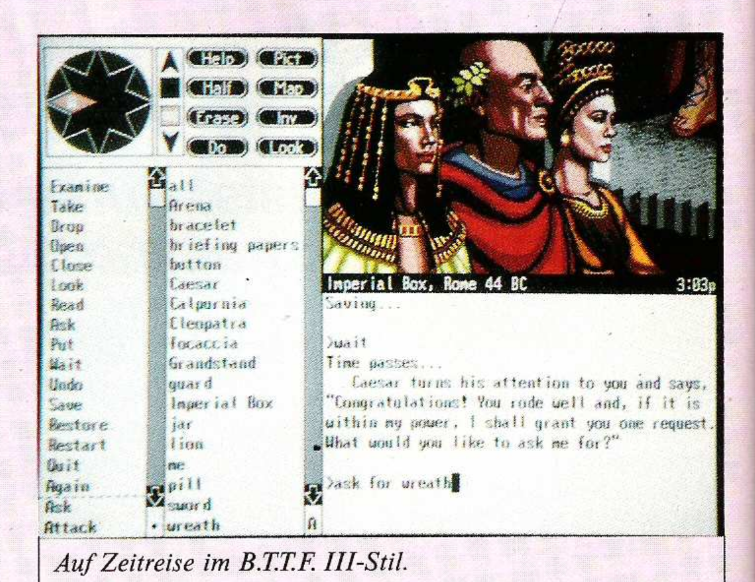
»PRIMA«



Verbrechen aus der . . .



. . . Vergangenheit hinbiegen.



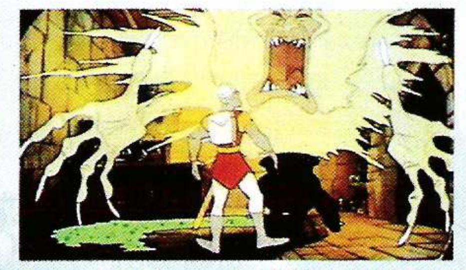
Auf Zeitreise im B.T.T.F. III-Stil.

IN KÜRZE lieferbar
NEUE SPIELE:
- SPACE ACE
- VOYAGE TO THE NEW WORLD
- FIREFOX
- THAYER'S QUEST
- CASINO ROYALE I & II

LDG LUST AUF LASER

Alle Abbildungen aus Dragon's Lair






0621/426020 (Telefon&Fax)

ORDER HOTLINE:

DIE SENSATION AUS DER FACHPRESSE!

DER PLAYER · DAS MULTITALENT



Pioneer CLD - 1500

1. LDG-MACHINE
2. MOVIE MACHINE besser als Super VHS, übertrifft High-Definition-TV
3. HIGH END CD-PLAYER (Audio)
4. INTERACTIVE-TEACHER durch Zugriff auf High-Tech-Lernprogramme, Guides etc

Demnächst auch SONY/PANASONIC/ MARANTZ und PHILIPS-Player LDG-kompatibel



LUST AUF LDG:
Player, Monitor, Computer (hier ATARI ST), Steuersoftware auf 3,5" Diskette, Interface, LDG-Disc

LASER DISC GAME



DAS LDG-LUST-PAKET

Der Lieferumfang

1. **Das LDG-Interface**
2. **Die LDG-Steuersoftware**
3. **Der Laser-Disc-Player**
4. **Die Laser-Disc mit DRAGON'S LAIR**

Was müßt Ihr bereits haben ?

Einen **Commodore C 64, Amiga, Atari ST oder IBM oder IBM-kompatiblen** und natürlich einen Monitor/TV-Gerät (am besten Color). Im Übrigen wird esfür Amiga-Besitzer die Möglichkeit auf CDTV-Kompatibilität mit speziellem CDTV-Adapter vom SOFTWARE-CORNER geben. Und (sicher auch erwähnenswert!) es besteht für PC-Besitzer die Möglichkeit auf CD-Rom-Kompatibilität...

Die Preise

Das Basis-System:
bestehend aus Interface, Steuersoftware, Laser-Disc Dragon's Lair.
für AMIGA: DM 199,-
für ATARI ST: DM 249,-
für IBM & Kompatible: DM 299,-
C 64 in Kürze lieferbar

Das Power-Package:
bestehend aus Basis-System (s.o) undPioneer CLD 1500.
für AMIGA: DM 1199,-
für ATARI ST: DM 1249,-
für IBM & Kompatible: DM 1299,-
alle Preise inkl. MWSt

Die Lieferbedingungen

Wir liefern grundsätzlich innerhalb Deutschland per UPS-Nachnahme. Die Portokosten inkl. Versicherungsanteil betragen DM 20,00. Die Lieferung erfolgt ca.14 Tage nach Bestellung.
Ausländische Bestellungen können wir nur per Vorauskasse (Euroschecks/Verrechnungsschecks/Überweisungen oder Bargeldanweisungen) ausführen. Der Versandkostenanteil beträgt hierbei DM 40,00.
Die Lieferung erfolgt ca.14 Tage nach Zahlungeingang. Für Schecks erheben wir eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr von DM 15,- . Für Mehrwertsteuerrückerstattung und Zollformalitäten hat der Empfänger Sorge zu tragen.

BAZAR

Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**





Super Off Road Racer

Die Umsetzung des Stewart-Automaten für die Heimcomputer. Ein Super-Off-Road-Spaß! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:
Amiga, PC (3,5" oder 5,25"), C-64 und Atari ST

nur **49,95**

Conqueror

Erst gab es 'Conqueror' nur für den Archimedes, inzwischen hat man es auch für die PCs umgesetzt. Bei uns für PC (5,25", 512K, EGA, CGA, VGA, Hercules) erhältlich!

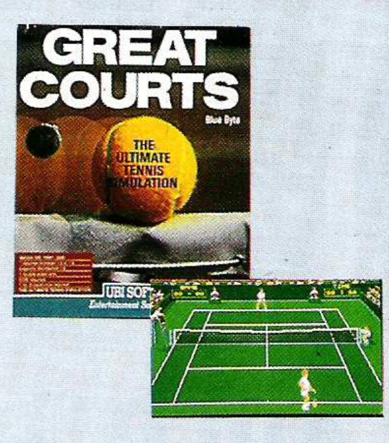
für **49,95**

Great Courts

Schön gemachtes Tennis und zugleich Debut-Titel der Fa. Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**

PC (5,25") **49,95**



1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,–**

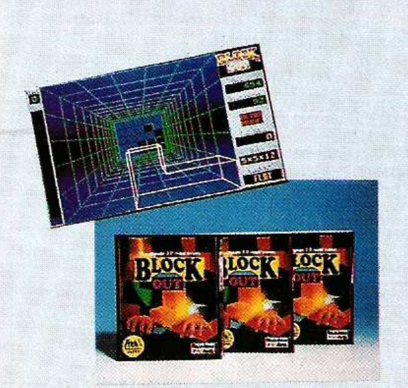


Block Out

Tetris jetzt auch in 3D! Wer Tetris-2D im Schlaf beherrscht, der wird mit Block Out eine neue Herausforderung finden! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga, PC (3,5" oder 5,25") und Atari ST

nur **49,95**



Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

nur **49,95**



Plüsch-Space-Rat



Unser Verlags-Haustier. Riecht nicht, haart nicht, macht keinen Krach, frißt kein Brot, kostet nicht die Welt und ist außerdem der beste Schmuck – nicht nur fürs Computerzimmer. Nur bei uns!

für **40,–**

(Ratte wird ohne Kamel geliefert, Größe: 18cm)

Joyboard Maverick 1



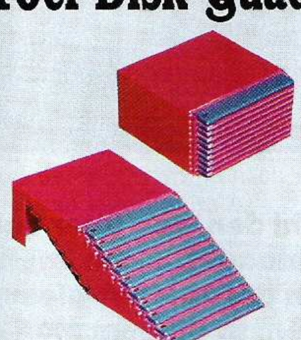


Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95 DM

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible)

10er Disk-Quader



Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95

ASM-Leerdisks 3,5" DD

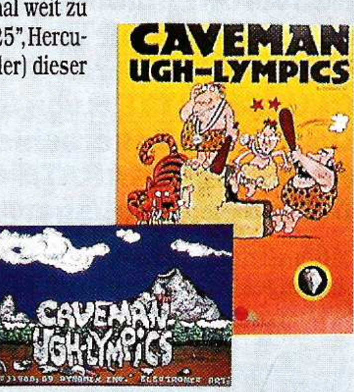
Sie sind klein, sie sind blau, und jeder sollte sie in seiner Diskettenbox haben: Die ASM-Leerdisks. Zum Lieferumfang gehören neben den Disks selbstverständlich auch ordentliche Labels – dieselben, die wir auch für die Microwelle verwenden, bloß unbedruckt, ganz klar. Wenn Ihr also nicht länger warten wollt, dann bestellt Euch ein Zehnerpack, oder zwei, oder drei.... Ein Pack jedenfalls kostet

lediglich **19,95**

Caveman Ugh'lympics

Wer träumt nicht davon, seine Frau mal weit zu werfen? Hier wird mittels eines PC (5,25", Hercules, CGA, EGA, ab DOS 2.11, 1-6 Spieler) dieser Traum wahr!

für nur **29,95**



Ultima Trilogy

Ultima I, II und III, zusammen im Pack, das bedeutet nächtelangen Adventurespaß auf

PC (5,25") für **49,95**

C-64 (Disk) für **39,95**

Pool of Radiance



Der sagenhafte erste Teil der SSI-Dungeons & Dragons-Rollenspielreihe auf C-64 (Disk)

für nur **49,95**

Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**

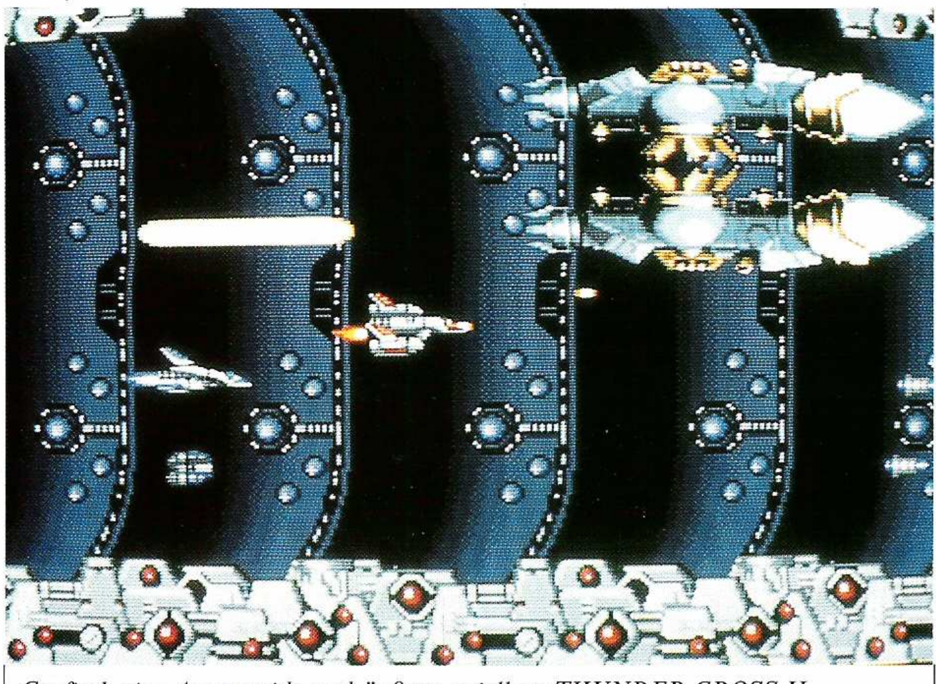
Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,– DM, Ausland 6,– DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 6,30 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.



Yeaah! Die Flut kommt! Nagelneue Games haben in großer Zahl den Weg über den großen Teich gefunden und sind schließlich in unseren Räumen gelandet. Noch mehr Neuveröffentlichungen wird es in den folgenden Monaten geben, denn die JAMMA-Messe in Tokio wird für großen Nachschub sorgen und Akzente für '92 setzen. In diesem Monat gibt's viel Ballerei, ein bißchen Jump-and-Run und sogar Sport: Die Baseball-Simulation CLUTCH HITTER von SEGA. Als Ballerhit ist die angekündigte Gradius-Fortsetzung THUNDER CROSS II erschienen, flankiert vom Fantasy-Action-Game KING OF DRAGONS, der Prügelorgie KARATE BLAZERS und dem neuen ATARI-Fahrsimulator ROAD RIOT 4WD. Das nenn ich ausgewogen!

Michael Suck

Bei all den verschiedenen Titeln, Fortsetzungen und Namensänderungen, die wir bei der einzigartigen Ballerspielserie von KONAMI in den letzten Jahren erlebt haben, fällt ein Überblick schwer. Es wurde also wirklich Zeit, wieder mal zur allgemeinen Verwirrung beizutragen und mit THUNDER CROSS II den mittlerweile achten (oder neunten?) Teil der Saga auf den Markt zu bringen.


Grafisch eine Augenweide und äußerst spielbar: THUNDER CROSS II.

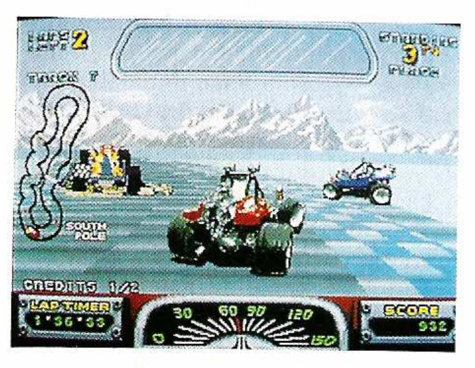
Die bekannten Features vorweg: Sieben Levels werden von ein bis zwei Spielern beharkt, die Raumschiffe mit sieben Extras und drei Superwummen ausgerüstet. Die Powerkapseln für die Extras erscheinen nach dem kompletten Abschuß der gelben Feindwellen und verändern ihre Aufschrift und damit den Inhalt, je länger es dauert, bis sie eingesammelt werden.

Ungeheuer wichtig sind die „Options", mitfliegende und schießende Waffendrohnen, die den Einsatz der drei Superwummen ermöglichen, die sich ebenfalls in den Kapseln verstecken, aber in der Anwendungsdauer begrenzt sind. Auf die Dauer wirkungsvoller, weil schneller und gezielter zu verwenden, sind jedoch die normalen Extras. So sorgen zwei Speed-Ups (S) für die nötige Wendigkeit, sind also ein Muß! Bei den vier anderen, dreifach aufrüstbaren Waffenarten entscheidet der persönliche Geschmack und die Anforderung des



Edel: Das Cockpit von ROAD RIOT

Levels. Grafisch hält sich Thunder Cross II dicht an die Vorläufer der vergangenen Jahre und zeigt neben verträumten Himmelsimpressionen kühlen High-Tech-Look oder verzweigte Weltraumstationen. Knackig groß und immer wieder sehenswert sind die Endgegner, doch leider sind sie ziemlich schwerfällig und meist mit simpler Taktik zu besiegen. Die Fairneß des Programms geht sogar soweit, geringfügige Kollisionen mit Gegnern zu tolerieren und deren Anzahl je nach Bewaffnung sogar zu vermindern bzw. zu erhöhen.



Thunder Cross II ist in jedem Level trotz steigenden Schwierigkeitsgrades angenehm spielbar, wird jedoch nie langweilig. Es paßt halt hervorragend in die lange Reihe der Gradius-Serie, ohne dabei besonders ideenreich zu sein. Bis auf eine Ausnahme: Die Game-On-Sounds sind einfach phantastisch!

Ganz ohne futuristischen Krimskrams kommt KARATE BLAZERS von V-SYSTEM aus, ein knochentrockenes Prügelsspiel mit all den netten Zutaten, die wir seit den Tagen von *Double Dragon* liebgewonnen haben. Ein bis vier Spieler können sich in den Fight um ein – wie immer – gekidnapptes Mädchen stürzen, das von dem Boß einer üblen Gang in dessen Hauptquartier gebracht wurde. Um die düsteren Schergen des Bösewichts in die Flucht zu schlagen, bedarf es keiner Waffen, sondern nur des Einsatzes blanker Fäuste und schwingender Füße, die ihren Weg in das Gesicht des Gegners finden.

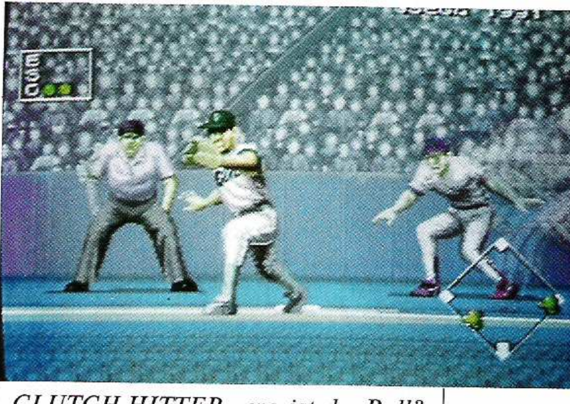
Karate Blazers ist dabei ein besonders hektischer Vertreter dieser Spielegattung und bedient den Gegner zuweilen mit sechs, sieben Feinden auf einmal. Nicht mal die obligatorischen Level-Endgegener stellen sich allein zum Kampf: An ihrer Seite sind stets noch ein paar leichtgewichtigere Prügelknaben zu finden, die ihren Chef unterstützen. Darunter leidet allerdings die Spielbarkeit, insbesondere im Ein-Spieler-Modus. Die vielen Levels und Unterlevels besitzen einen rasch steigenden Schwierigkeitsgrad, der schnell zum Frust führt und somit wenig zum Spiel-



Digi-Grafik und spektakuläre Crashs bei ROAD RIOT von ATARI.

spaß beiträgt. Grafisch und soundmäßig kann sich Karate Blazer zwar durchaus sehen lassen, doch die fehlenden technischen Feinheiten und die mangelnde Übersichtlichkeit können kaum in die Versuchung führen, Karate Blazer allein zu spielen. Spaßig wird das Game erst mit mehreren Mitspielern, denn dann kann man am Automaten gut und umweltfreundlich Aggressionen loswerden. Test it!

Noch freundlicher und dazu weitaus weniger schweißtreibend gestaltet sich der Spielablauf bei CLUTCH HITTER von SEGA. Sehr, sehr lange ist es her, daß sich ein Automatenhersteller an dieser Sportart versuchte, doch gerade SEGA hat ja (durch die Konsolen) viel Erfahrung im Sportgeschäft. Clutch Hitter erinnert denn auch frappierend an *Power League Baseball* für die PC-Engine: Aus der Blick-



CLUTCH HITTER – wo ist der Ball?

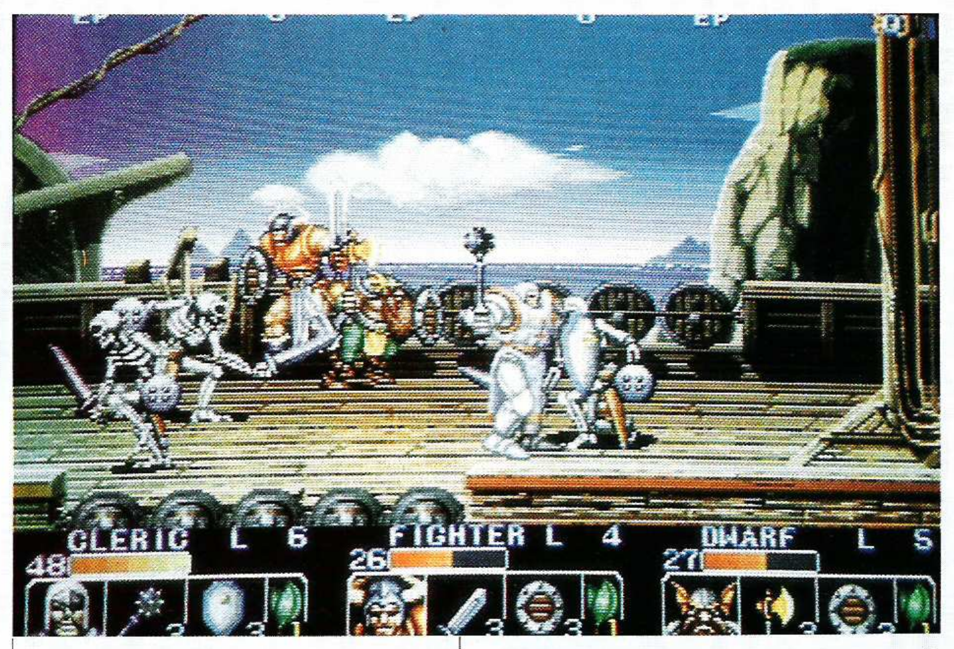
richtung des Pitchers wird das Spielfeld betrachtet; gesteuert wird der Werfer oder, nach dem Wechsel der Mannschaften, eben der Pitcher. Um den Ball mit der Holzkeule zu treffen, bedarf es, ganz wie im richtigen Leben, einer gehörigen Portion Übung – schließlich sind die Werfer Meister in ihrem Metier. Das richtige Timing und das Abschätzen der Wurfstärke sind hier maßgebend. Wird der Ball vom gegnerischen Werfer ziemlich langsam gezirkelt, ist unter Umständen gar ein Stoppball die beste Variante.

Nach einem – hoffentlich – gelungenen Schlag blendet das Programm in die Vogelperspektive und zeigt auf einer kleinen Übersicht die Stellung der eigenen bzw. gegnerischen Spieler an den Malen. Da Home-Runs, also komplette Durchläufe, selten sind, sollte genau abgewägt werden, ob ein Lauf zum nächsten Mal riskiert werden kann.

Vom Outfit her zeigt SEGA den üblichen Standard der Automatenspiele: Große Sprites, einige Gags (vor Wut wird der Schläger zerbrochen) und sogar drei wählbare Stadien für den richtigen Background. Etwas wichtiger ist die Auswahl der Mannschaft, denn die Spielcharaktere verfügen über ganz unterschiedliche Schlag- und Wurfeigenschaften. Und natürlich geht's bei dem Spiel




Der böse Wicht bei den KARATE BLAZERS



Monster-Action im KINGOF DRAGONS

um 'ne ganze Menge: Neben dem reinen Freundschaftsspiel wird ein Turniermodus und das Meisterschaftsfinale angeboten.

Clutch Hitter fehlen zwar einige Feinheiten gerade bei der Ballkontrolle, doch für ein kurzweiliges TV-Spiel ist es optimal in Szene gesetzt worden. Trotz der vielen Features findet sich der Spieler schnell zurecht und wird mit diesem ungewöhnlichen Sportspiel eine Menge Freude haben. Vorausgesetzt natürlich, man kann dieser so typisch amerikanischen Sportart etwas abgewinnen!

Wenn wir schon bei „typisch amerikanischen" Sportarten sind, paßt ATARIS neuer Fahrsimulator wunderschön dazu, denn geheizt wird bei ROAD RIOT 4WD in allradgetriebenen, mit Riesenreifen und Überrollbügeln versehenen Buggys. Atari bietet für das richtige Off-Road-Feeling gleich zwölf verschiedene Strecken, angefangen in den heißen Wüstenpisten von Saudi-Arabien bis zu den gefrorenen Eismassen der Antarktis.

Ein bis zwei Spieler können sich auf zwei Bildschirmen mit den Computergegnern messen oder in einem speziellen Wettkampf gegeneinander fahren. Aber auch das „normale" Renngeschehen gleicht einer wilden Jagd, können doch mit der Bordkanone Konkurrenten von der Bildfläche gefegt werden. Viele, schöne bunte Punkte kann gar derjenige einheimsen, der die Taxis, die die Rennstrecke zuweilen kreuzen, von der Fahrbahn rammt.

Für Atmosphäre ist dabei gesorgt. Neben den digitalisierten, nachbearbeiteten Grafiken sorgt vor allem die Hydraulik bei Kollisionen und Explosionen für kräftiges Durchschütteln. Aber natürlich kommt der wahre Ernst einer Simulation ebenfalls nicht zu kurz. Innerhalb der vorgegebenen Rundenzahl muß einer der drei vorderen Ränge gefahren werden. Wer also einen Fahrsimulator sucht, der nicht nur streßt, sondern durch ganz ungwöhnliche Features glänzend unterhält, wird Road Riot nicht missen wollen!

Fantasy-Action pur gibt es in diesem Monat wieder einmal von CAPCOM. Es scheint so, als seien hektische Actionspiele mit Rollenspiel-Features schon eine eigene Produktreihe dieser Firma, denn KING OF DRAGONS ist bereits das vierte Spiel dieser Reihe. So dürfen ein bis drei Spieler in jedem der 15 Stages einen von fünf verschiedenen Charakteren aussuchen, die ihnen für die Anforderungen am geeignetsten erscheinen. Die eigene Bewaffnung ist dabei natürlich abhängig vom gewählten Charakter und – was ganz wichtig ist – vom Erfahrungslevel. Denn ganz wie beim Rollenspiel-Vorbild erhält der Spieler Punkte (hier: Geldsäcke zum Aufsammeln), die ihn für eine bestimmte Anzahl eine bessere Bewaffnung und Schutz bieten.

Toll ist Capcom bei all der Punktehatz und den vielen Metzelszenen mal wieder die Grafik gelungen. Die Backgrounds prägen mit ihren mystischen Details und weitläufigen Naturimpressionen ganz entschieden die Atmosphäre dieses Spiels. Schade nur, daß außer dem Schwierigkeitsgrad der Gegner und der Massiertheit ihres Auftretens so wenig Veränderungen den Spielfluß auflockern. Und doch ist man immer wieder bemüht, dieses Game anzuspielen, denn die vielen Extrawaffen, Schatzkisten und Zwischenbilder sorgen für Abwechslung; die gute Spielbarkeit trägt ebenfalls zur längerfristigen Motivation bei. Besonders schön finde ich die leichten Anflüge von Ironie, mit der Capcom sich und auch das ganze Genre auf die Schippe nimmt. Meines Wissens gab es nämlich noch nie ein Spiel, bei dem die ungemein wichtigen Schatztruhen (für Extras) nach dem Öffnen sauer werden und versuchen, den Helden in den Hintern zu beißern ...

Weitere köstliche Gags dieser Art und natürlich Action pur gibt's wieder im nächsten Monat!

Gesammelte Werke ASM 11/91

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action
2 Pl R	06/91	114	Oldie
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender
3D Construction Kit	05/91	114	Blickpunkt
4D Sports Boxing	05/91	14	Sport
4D Sports Driving	04/91	66	Action
4D Sports Driving	04/91	66	Action
Action Stations	06/91	64	Strategie
Actraiser (Super Famicom)	03/91	119	Action
Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt
Advanced Destroyer Simulator	05/91	69	Strategie
* Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action
* Adventures of Jackie Chan	04/91	90	Action
Aero Blaster (Mega Drive)	05/91	126	Action
* Aero Blaster (PCEngine)	02/91	101	Action
AfrikaKorps	10/91	56	Strategie
Aircraft & Scenery Designer	03/91	68	Anwender
* Airline Transport Service	04/91	69	Strategie
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure
* Alpha Waves	01/91	45	Action
Altered Destiny	01/91	72	Adventure
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender
Animation Studio, The	05/91	44	Anwender
Apprentice	06/91	52	Action
Arachnophobia	10/91	17	Action
Arcade Smash Hits	05/91	46	Action
Armour Geddon	07/91	93	Action
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action
Atomic RoboKid	01/91	76	Action
Atomic Robokid (Sega Mega)	03/91	112	Action
Atomino	05/91	16	Strategie
Augusta Golf (Super Famicon)	07/91	118	Sport
Awesome	02/91	34	Action
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action
Back to the Future III	06/91	36	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action
BackGammon Royal	06/91	94	Strategie
Backgammon	04/91	48	Strategie
Badlands Pete	03/91	52	Action
Bandit Kings of China	07/91	72	Strategie
Battle Bound	06/91	41	Action
Battle Bull (Game Boy)	05/91	120	Action
* Battle Command	02/91	94	Action
Battle Golfer (Mega Drive)	05/91	121	Sport
Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action
Battle Storm	03/91	88	Action
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt
Betrayal	05/91	68	Strategie
Big Box	02/91	112	Action
Big Box	07/91	63	Action
* Big Business	04/91	76	Strategie
* Big Vic	10/91	62	Anwender
Bigfoot (NES)	07/91	116	Action
Bill & Ted's excellent Adventure	10/91	98	Action
Billiards Simulator II	09/91	34	Strategie
Blade Warrior	01/91	68	Action
* Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie
Blockout (Mega Drive)	10/91	116	Strategie
* Blue Max	02/91	30	Strategie
Bonanaza Bros. (Mega Drive)	09/91	116	Action
Bonk's Adventure 2 (PCEngine)	10/91	118	Action
* Booly	09/91	18	Strategie
* Boomer's Adventure in Asmik World (Game Boy)	09/91	128	Action
* Boulderdash (Game Boy)	06/91	126	Action
Brain Artifice	10/91	57	Strategie
Brainblaster	07/91	74	Strategie
Brat	05/91	72	Blickpunkt
Bridge Tutor	07/91	97	Strategie
* Broker King	10/91	30	Strategie
* Bubble Bobble (Game Boy)	07/91	123	Action
* Bubble Bobble (NES)	05/91	128	Action
* Bubble Ghost	04/91	88	Action
* Buck Rogers - Countdown to Doomsday	02/91	29	Adventure
Build it !	09/91	57	Action
* Builderland	05/91	49	Action
Bundesliga Manager Professional	10/91	132	Blickpunkt
* Burai Fighter (NES)	10/91	119	Action
* Burai Fighter Deluxe (Game Boy)	05/91	122	Action
Burning Force (Sega Mega)	01/91	112	Action
Bushbuck	10/91	28	Education
Cadaver - The PayOff	09/91	156	Action
California Games II	06/91	10	Sport
Cap'n Carnage	10/91	97	Action
CarVup	01/91	137	Blickpunkt
* CarVup	02/91	111	Action
Carcharodon - White Sharks	06/91	69	Action
Card Game (Game Boy)	10/91	128	Strategie
Cardinal of the Kremlin, The	05/91	52	Strategie
* Carrier Command	10/91	96	Strategie
Carthage	02/91	69	Action
Cash	09/91	71	Strategie
* Castle of Illusion (Game Gear)	07/91	118	Action
* Castle of Illusion (Master System)	05/91	126	Action
Castles	10/91	18	Strategie
Castlevania Adventure, The (Game Boy)	05/91	118	Action
Ceasars Palace (Game Boy)	10/91	126	Strategie
Centerbase	06/91	35	Blickpunkt
Centurion - Defender of Rome (Mega Drive)	10/91	116	Strategie
Century	01/91	74	Action
Challenge Golf	10/91	33	Sport
Challengers	03/91	16	Action
Champion of the Raj	09/91	50	Strategie
Championship Run	02/91	48	Strategie
Chaos in Andromeda	09/91	70	Adventure
Chase H.Q. (Game Boy)	04/91	89	Action
Chase H.Q. II	02/91	13	Action
Chemicon	07/91	154	Strategie
Chessmaster, The (Game Boy)	05/91	121	Strategie
* Chocks Away Mark 2	05/91	8	Strategie
Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnuß
Chuck Rock	05/91	101	Blickpunkt
* Chuck Rock	06/91	56	Action
Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie
* Chuck Yeagers Air Combat	07/91	18	Strategie
Cohort	06/91	34	Strategie
Columns (PC Engine)	09/91	124	Strategie
Command HQ	06/91	74	Strategie
Conflict	01/91	136	Strategie
Conflict: Middle East	10/91	110	Strategie
* Contra	04/91	88	Action
Cortizone	04/91	67	Adventure
Cougar Force	02/91	46	Action
* Countdown	03/91	30	Adventure
* Covert Action	01/91	41	Adventure
* Crash Course	02/91	25	Action
Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action
Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender
Creatures	03/91	47	Action
Crime does not pay	09/91	68	Adventure
Crime Time	01/91	84	Adventure
Crime Wave	05/91	54	Action
Crown	03/91	87	Action
* Crystals of Arborea	06/91	46	Anwender
Cubulus	06/91	48	Strategie
Cybercon III	09/91	12	Action
Cyraid (Game Boy)	07/91	124	Action
Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt
* Dangerous Seed (Mega Drive)	05/91	124	Action
Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action
Darius Twin (Super Famicon)	07/91	116	Action
Dark Spyre	04/91	78	Adventure
Darkman	10/91	72	Action
* Das Boot	03/91	58	Strategie
* Death Knights of Krynn	05/91	12	Adventure
Defender II	03/91	59	Action
Demon Wars	04/91	156	Action
Demoniak	04/91	46	Blickpunkt
Demoniak	06/91	38	Adventure
Denver Presente	05/91	131	Education
Der Preis ist heiß	07/91	61	Strategie
Deuteros	10/91	92	Strategie
Deutsch '92	09/91	110	Education
Deutsch IIII Rechtschreibtrainer	05/91	92	Anwender
Dexterity	06/91	122	Strategie
Dexterity (Game Boy)	06/91	122	Strategie
Dick Tracy	02/91	79	Action
Dick Tracy (Mega Drive)	05/91	120	Action
Die 3erReihe	09/91	74	Action
Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie
Die Unendliche Geschichte II	03/91	28	Action
Disc	05/91	13	Action
DiscMagCreator	07/91	99	Anwender
Ditris	05/91	54	Strategie
Donald und das magische Alphabet	03/91	128	Anwender
Dragon Breed	02/91	0	Action
Dragon's Lair II - Time Warp	03/91	61	Action
Dragon's Lair II: Time Warp	01/91	135	Blickpunkt
Dragons Lair - The Legend (Game Boy)	07/91	125	Action
Duck Tales	03/91	14	Action
Duck Tales (Game Boy)	01/91	101	Action
Dynamite Duke (Sega Mega)	01/91	102	Action
Eagle's Rider	02/91	76	Action
Eco Phantoms	07/91	71	Action
Elemental Master (Sega Mega)	03/91	117	Action
* Elite Plus	07/91	36	Strategie
* Elvira - Mistress of the Dark	03/91	34	Adventure
Enchanted Land	04/91	42	Action
Encounter	06/91	16	Action
England Championship Special	09/91	17	Sport
Englisch I/II	02/91	56	Anwender
* Enterprise	05/91	34	Action
Eswat	02/91	154	Action
European Journeys	04/91	52	Blickpunkt
* Exterminator	02/91	93	Action
Extreme	09/91	98	Action
* Eye of the Beholder	05/91	30	Adventure
* F15 Strike Eagle II	09/91	52	Strategie
* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action
F1 G.P. Circuits	10/91	47	Sport
* F1 Race (Game Boy)	06/91	122	Action
Fantastic Four 2	02/91	54	Action
Fantastis Soccer	01/91	98	Sport
* Fantasy World Dizzy	03/91	48	Action
Fantasy Zone (Game Gear)	10/91	122	Action
Fastest Lap (Game Boy)	09/91	127	Sport
Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender
Fatal Labyrinth (Mega Drive)	06/91	121	Action
Fate - Gates of Dawn	05/91	10	Blickpunkt
Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action
Feudal Lords	05/91	100	Strategie
Filekat 2.0	04/91	80	Anwender
Final Command	02/91	68	Adventure
* Final Fantasy Legend, The (Game Boy)	06/91	124	Adventure
* Final Fight (Super Famicom)	03/91	116	Action
* Final Match Tennis	06/91	6	Sport
Final Soldier (PCEngine)	10/91	122	Action
Final Whistle	04/91	36	Sport
Finale	02/91	70	Action
Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action
First Samurai	07/91	28	Blickpunkt
Fish Dude (Game Boy)	09/91	127	Action
Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt
Flicky (Mega Drive)	07/91	114	Action
Football Simulation	01/91	98	Sport
Forest Wardener (Mega Drive)	09/91	116	Action
Fortress of Fear (Game Boy)	03/91	113	Action
Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure
Freakin Funky Fuzz Balls	04/91	93	Action
Fremdsprachentrainer Englisch	06/91	110	Strategie
Fremdsprachentrainer Spanisch	07/91	110	Anwender
Full Blast	04/91	60	Action
Gain Ground	04/91	84	Action
Galactic Empire	03/91	66	Adventure
* Galleons of Glory	05/91	18	Strategie
Gauntlet II (NES)	10/91	116	Action
Gazza II	03/91	64	Sport
Geisha	02/91	14	Action
Gemx	04/91	99	Strategie
Germ Crazy	09/91	42	Strategie
Ghengis Khan	05/91	74	Strategie
Ghost Battle	07/91	60	Action
Ghost Chaser	05/91	98	Action
Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action
Ghouls 'n' Ghosts (SEGA Master)	09/91	116	Action
Globetrotter	01/91	12	Action
Glücksrad	06/91	44	Strategie
* Go	06/91	94	Strategie
Go! Go! Tank (Game Boy)	10/91	126	Action
* Gods	05/91	42	Action
Golden Axe	02/91	44	Action
* Golden Axe Warrior (SEGA Master)	09/91	118	Adventure
Goldrush	04/91	60	Action
Goofy und der phantastische Schnellzug	03/91	128	Anwender
* Gradius III (Super Famicom)	03/91	115	Action
* Great Courts II	03/91	60	Sport
Hägar	09/91	74	Action
* Hard Drivin' (Sega Mega)	03/91	114	Sport
* Hard Drivin' II	04/91	30	Action
* Hard Nova	01/91	10	Adventure
Hardball! (Mega Drive)	10/91	114	Sport
* Harmony (Game Boy)	05/91	130	Action
Hatris (Game Boy)	10/91	128	Strategie
Heart of China	07/91	132	Blickpunkt
* Heart of China	09/91	6	Adventure
Heart of the Dragon	07/91	17	Action
Heatseeker	01/91	90	Action
Heavy Unit (Sega Mega)	03/91	124	Action
Heavyweight Champ (Sega Master)	07/91	114	Sport
Heavyweight Championship Boxing (Game Boy)	07/91	123	Sport
Hero Quest	09/91	28	Action
Highlights II	09/91	99	Kompilat.
Hill Street Blues	05/91	50	Blickpunkt
* Hill Street Blues	06/91	60	Strategie
Hole In One (Famicon)	06/91	120	Sport
Hollywood Collection	03/91	48	Action
Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
Horror Zombies from the Crypt	03/91	63	Action
Hotelmanager	09/91	39	Strategie
Hunt for Red October, The	04/91	50	Action
* Hunt for Red October, The (Game Boy)	10/91	125	Action
Hunter	10/91	42	Action
Hydra	05/91	114	Blickpunkt
Hydra	07/91	53	Action
I play 3D Soccer	02/91	112	Sport
Icerunner	09/91	55	Action
Ilyad	06/91	32	Action
In Your Face (Game Boy)	07/91	125	Sport
IngenioLernsoftware	01/91	30	Anwender
Insects in Space	04/91	79	Action
Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß
International Ice Hockey	05/91	46	Sport
International Karate (Game Boy)	07/91	122	Action
Iron Sword Wizards & Warriors II (NES)	07/91	113	Action
Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie
Ivan "Ironman" Stewarts Super Off Road	01/91	47	Sport
* Jahangir Khan W.CH. Squash	07/91	40	Sport
Jaleco Rally Big Run (Super Famicon)	07/91	117	Action
James Pond (Mega Drive)	06/91	118	Action
* Je finis - Tu finis	06/91	108	Anwender
* Jet Fighter II	07/91	54	Strategie
* Joe Montana Football	07/91	50	Sport
Joe Montana Football (Mega Drive)	10/91	118	Sport
* John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Judge Dredd	04/91	61	Action
* Junction (Mega Drive)	06/91	116	Strategie
* Jungle Jim	06/91	62	Action
Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport
Kamikaze	02/91	66	Action
Kathedrale	07/91	44	Blickpunkt
Kengi	05/91	56	Strategie
Kinetic Connection (Game Gear)	10/91	117	Strategie
King's Bounty (Mega Drive)	09/91	115	Strategie
* King's Quest V	02/91	8	Adventure
Kitchen Panic (Game Boy)	10/91	128	Action
Knights of the Sky	02/91	60	Strategie
Kung Fu Master (Game Boy)	07/91	122	Action
* La Monde des Affaires en francais	06/91	109	Anwender
Lakers vs. Celtics	06/91	117	Sport
* Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure
Last Ninja III	09/91	129	Action
Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender
* Latein Zeitentrainer	04/91	53	Education
Le Francais Debutants	05/91	95	Anwender
Legend of Hero Tonma (PC Engine)	09/91	120	Action
Legion (PCEngine)	02/91	107	Action
Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
* Lemmings	04/91	6	Strategie
Lethal Excess	09/91	47	Blickpunkt
Lethal Zone	10/91	55	Action
* LexiCross	06/91	30	Strategie
* Life & Death II	09/91	46	Strategie
* Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie
Lightspeed	01/91	43	Adventure
Line of Fire	03/91	57	Action
* Links	04/91	8	Sport
Locomotion	06/91	62	Action
Loderunner	05/91	110	Oldie
Logical	06/91	63	Blickpunkt
* Logical	07/91	34	Strategie
* Loopz (Game Boy)	06/91	123	Strategie
Lorna	04/91	111	Action
Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
Lupo Alberto	04/91	111	Action
Mad TV	07/91	136	Blickpunkt
Magic Candle	07/91	38	Adventure
Magic Serpent	06/91	54	Action
* Manchester United Europe	09/91	62	Sport
Mario Andrettis Racing Challenge	07/91	12	Sport
* Martian Dreams	09/91	107	Adventure
Marus Mission (Game Boy)	07/91	123	Action
Match Pairs	02/91	58	Anwender
Matchic	10/91	110	Strategie
Mathematiktrainer	05/91	94	Anwender
* Mega lo Mania	10/91	12	Strategie
Mega Man II (NES)	10/91	115	Action
Mega Mighty Intro Designer	04/91	42	Anwender
* Megapanel (Mega Drive)	05/91	125	Strategie
Megaroids	10/91	71	Action
Megatraveller	07/91	9	Adventure
* Merchant Colony	06/91	98	Strategie
Mercs	09/91	56	Action
* Metal Masters	04/91	58	Action
Metal Mutant	10/91	32	Action
* Mickey Mouse - Castle of Illusion	03/91	6	Action
* Midwinter II	07/91	55	Strategie
* MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
Mig29 Soviet Fighter	06/91	67	Action
Might & Magic: Gates to another World (Mega Drive)	09/91	119	Adventure
* Mighty Bombjack	04/91	136	Action
Modularer Sprachlehrgang Englisch	09/91	110	Education
Monopoly	09/91	36	Strategie
Monster Business	07/91	10	Action
Monster Pack Vol.1	06/91	96	Action
Moon Patrol	09/91	112	Oldie
* Moonbase	04/91	72	Strategie
Moonshine Racers	05/91	70	Blickpunkt
Moonshine Racers	06/91	8	Action
Motoroader II (PC Engine)	09/91	114	Action
Ms. PacMan	07/91	111	Oldie
MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Music Master	09/91	34	Anwender
Mysterious Worlds	03/91	62	Action
* Mystic Hunter (Mega Drive)	07/91	112	Action
Mystical	02/91	65	Action
* Napoleon	06/91	40	Strategie
NARC	03/91	53	Action
Narco Police	01/91	136	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
* Nebulus 2	10/91	46	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Nightshift	02/91	40	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	86	Action
Ninja III	04/91	16	Blickpunkt
Ninja Rabbits	06/91	96	Action
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
Nintendo Worldcup (Game Boy)	09/91	126	Sport
No Exit	01/91	94	Action
Nobunaga's Ambition (Game Boy)	09/91	127	Strategie
O.B.Y. 1	07/91	63	Blickpunkt
O.B.Y. 1	10/91	32	Strategie
Obitus	03/91	73	Adventure
Oil's Well	02/91	59	Action
Oktalyzer	07/91	95	Anwender
* On the Road	01/91	96	Strategie
Ooops up	01/91	14	Action
Operation Desert Storm Scenario Disk	10/91	66	Strategie
Operation Harrier	01/91	70	Action
Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
Orbit 2000	06/91	62	Action
Out Run (PCEngine)	03/91	120	Action
Outzone	06/91	17	Blickpunkt
Outzone	07/91	8	Action
P.P Hammer and his pneumatic Weapon	06/91	12	Action
Pacmania (SEGA Master)	09/91	157	Action
Paint me a Story	10/91	94	Anwender
* Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Paperboy (Game Boy)	05/91	122	Action
* Parodius (Game Boy)	06/91	126	Action
PCSkat	10/91	66	Strategie
Penthouse	04/91	12	Strategie
Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt
* PGA Tour Golf (Mega Drive)	06/91	118	Sport
Phantasie III: the Wrath of Nickademus	10/91	112	Oldie
Phantasy Star III (Mega Drive)	10/91	120	Adventure
Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action
Play Action Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Pole 500	01/91	92	Sport
Ponkotsu Tank (Game Boy)	05/91	123	Action
Popeye 2	09/91	131	Action
Populous (Super Famicon)	07/91	117	Action
Power Up	07/91	14	Action
* PowerMonger	01/91	6	Strategie
Powerplay	02/91	82	Action
Predator II	07/91	70	Action
Prehistoric Tale, A	04/91	100	Action
Prehistorik	07/91	159	Action
* Premier Collection	05/91	96	Action
Pro Sport Challenge	07/91	52	Sport
Probotector (NES)	03/91	117	Action
Proflight	02/91	116	Strategie
* Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
* Puzznic (NES)	05/91	128	Strategie
QBillon (Game Boy)	10/91	129	Strategie
Quadrel	02/91	81	Strategie
* Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
* RType (Game Boy)	06/91	124	Action



Gesammelte Werke ASM 11/91

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Vierzig Gewinner suchte der Wial-Versand in der ASM 8/9 91 und hat sie gefunden. Die Antworten mußten heißen: a) Der Wial-Versand belegte bei der ASM-Umfrage den zweiten Platz; b) Der Versand feiert das dreijährige Jubiläum. Folgende Preise gehen an:

Der 1. Preis, ein CD-Player von PHILIPS, geht an: Thomas Vocke, 7521 Kronau.

Der 2.+3. Preis, ein NINTENDO Game Boy, wird an Jan Portius aus 2906 Wardenburg und an Ulrich Renner, 4670 Lünen, verschickt.

Die beiden Walkmen gehen an: Horst Neusel, 6200 Wiesbaden und Holger Peters, 2252 St. Peter-Ording

Je einen Zehner-Pack MAXELL Metal-Audiokassetten gehen an: Thomas Glat, 5000 Köln 90; Armin Wirtz, 5167 Vettweiß 2; Sören Faßbach, 5650 Solingen; Andr Bonitzke, 3180 Wolfsburg; Steffen Blatt, 6149 Rimbach/Odenwald

Der Rest, nämlich je ein Doppelpack SONY-Metaltapes wird in Bälde bei folgenden Glückskindern eintreffen: Stefan Geissler, 7024 Filderstadt; Hanno Waldhauser, 3553 Cölbe; Eike Rethmeier, 4920 Lemgo; Maciej Gosciniak, 5600 Wuppertal; Thilo Dressel, 8571 Obertrubach; Jürgen Bischof, 8602 Trabelsdorf; Ursula Klarner, 8481 Altenstadt; Michael Wolf, 6483 Bad Soden Kerbersdorf; Lars Ehrig, 6380 Bad Homburg; Carsten Winter, 6440 Bebra; Stefan Meyer, CH-3032 Hinterkappelen; Dieter Wissel, 8752 Niedersteinbach; Christian Unglert, 7987 Weingarten; Markus Bohle, 3520 Hofgeismar; Ingo Gatzer, 4902 Bad Salzuflen 5; Markus Mädler, 8221 Surberg; Marco Gersemsky, 5900 Siegen; Mario Czarnecki, 1000 Berlin 42; Johannes Pfister, 7800 Freiburg 34; Christian Zimmermann, 7843 Heitersheim; Thomas Brennauer, 8173 Bad Heilbrunn; Martin Feist, 8094 Edling; Michael Götz, 8602 Altendorf; Norbert Schnurbusch, 4630 Bochum; Oliver Haus, 6331 Groß-Altenstädten; Martin Schneider, 8000 München; Marina Huber, 7000 Stuttgart; Stephan Alsleben, 7140 Ludwigsburg; Markus Johann, 4000 Düsseldorf 12; Arndt Greving, 4425 Billerbeck.

Und aus den Teilnehmern an der ASM-Umfrage 6/91 die fünf Winner der Softwarepakete:

1. Ralph Gründig, 2900 Oldenburg
2. David Bünger, 4700 Hamm
3. Andreas Naß, 4190 Kleve 1
4. Daniel Schlereth, 8702 Margetshöchheim
5. Elmer Netsch, 2815 Langwedel

Das war immer noch nicht alles, denn ein wunderbarer CD-Player geht an den ebenso wunderbaren Schnippelchen-Einsender:

Frank Becker, O-4800 Naumburg

Wir gratulieren allen Glücklichen recht herzlich und wünschen ihnen viel Spaß mit den Gewinnen!

ASM-Generalkarte

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 786 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 878 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25. 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 4971 69.

Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.

Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 169 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 126 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 120 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

W-5000

Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Inserentenverzeichnis

O-2500 Rostock

W-2000 Hamburg

W-1000 Berlin

W-3000 Hannover

W-4000 Düsseldorf

Eschwege

O-7010 Leipzig

W-5000 Köln

O-5020 Erfurt

O-8010 Dresden

W-6000 Frankfurt

W-7000 Stuttgart

W-8000 München

W-6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (0 69) 8 00 47 03 - 99

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.

Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (12/91) erscheint am 15. 11. 1991

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

... in der 12·91

BYE & BUY

THE NEXT ...



● Wenn Ihr wissen wollt, was Euch im Dezember den Kopf verdreht – die nächste ASM erscheint am 15. November, randvoll mit Neuigkeiten, Informationen und Tests.

● Sollten die Software-Götter uns hold sein, dürftet Ihr einige Super-Titel erwarten: Wir freuen uns mit Euch auf das Fantasy-Hüpfspiel ELF, ebenso die magischen CELTIC LEGENDS. ● Abgedreht, abgebrüht und abgöttisch verehrt: Kultfamilie SIMPSONS hält auf dem Bildschirm Einzug. Kult? Da dürfen auch die BLUES BROTHERS nicht fehlen. ● Weibliche Reize und viel Grusel soll dagegen ELVIRA 2 bereithalten. ● Action satt versprechen PIT FIGHTER auf dem Amiga und TURRICAN auf dem Mega Drive. ● Der Action hat sich auch Modulgigant HUDSON SOFT verschrieben. Mehr über das Haus mit der fleißigen Biene im nächsten Heft. ● Der Winter-Renner? Ihr werdet's hoffentlich sehen: WING COMMANDER II ist fällig, ebenso ULTIMA VII. ● Schließlich erwartet Euch frisch aus dem Weltraum: PLANET'S EDGE, und das ist bekanntlich längst nicht alles ...

12·91



Stellen Sie sich vor, bei Ihrem Kiosk schlägt der Blitz ein, der Bahnhof brennt ab, der Supermarkt wurde von UFOs geklaut, die Tankstelle ist unterwegs zum Erdkern ...
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
aktueller software markt SPECIAL
SONDERAUSGABE 13
aktueller software markt
JUBILÄUMSAUS
SUPER! LARRY 5
... & POLICE QUEST 3
TOP! SPITZEN-SOFTWARE
TURRICAN, M.U.D.S., MASTERBLAZER AB 10 MARK
ASM 5000
NEU! ASM-GRUSSKARTEN MIT SUPER-MOTIVEN
32 SEITEN TIPS
DESHALB
AMIGA Köln 91
KölnMesse
Halle 7
Stand-Nr. A32
31.10.-03.11.1991
(31.10.91 Fachbesuchertag)
Bitte besuchen Sie uns.
100 % PREISWERT
100 % SCHNELL
100 % KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.



proudly presents



A new generation of flightsimulators.